

BN4-88991-916-3 C0076 ¥950E



9784889919165



1920076009501



トンデモクライシス! /
トンデモナイ コウリャクボン

アクトリー

円(税別)

tation”は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SHOTEN・HAKUHODO・TOPPAN © 1999 POLYGON MAGIC, INC

じゅげむBOOKS
PlayStation

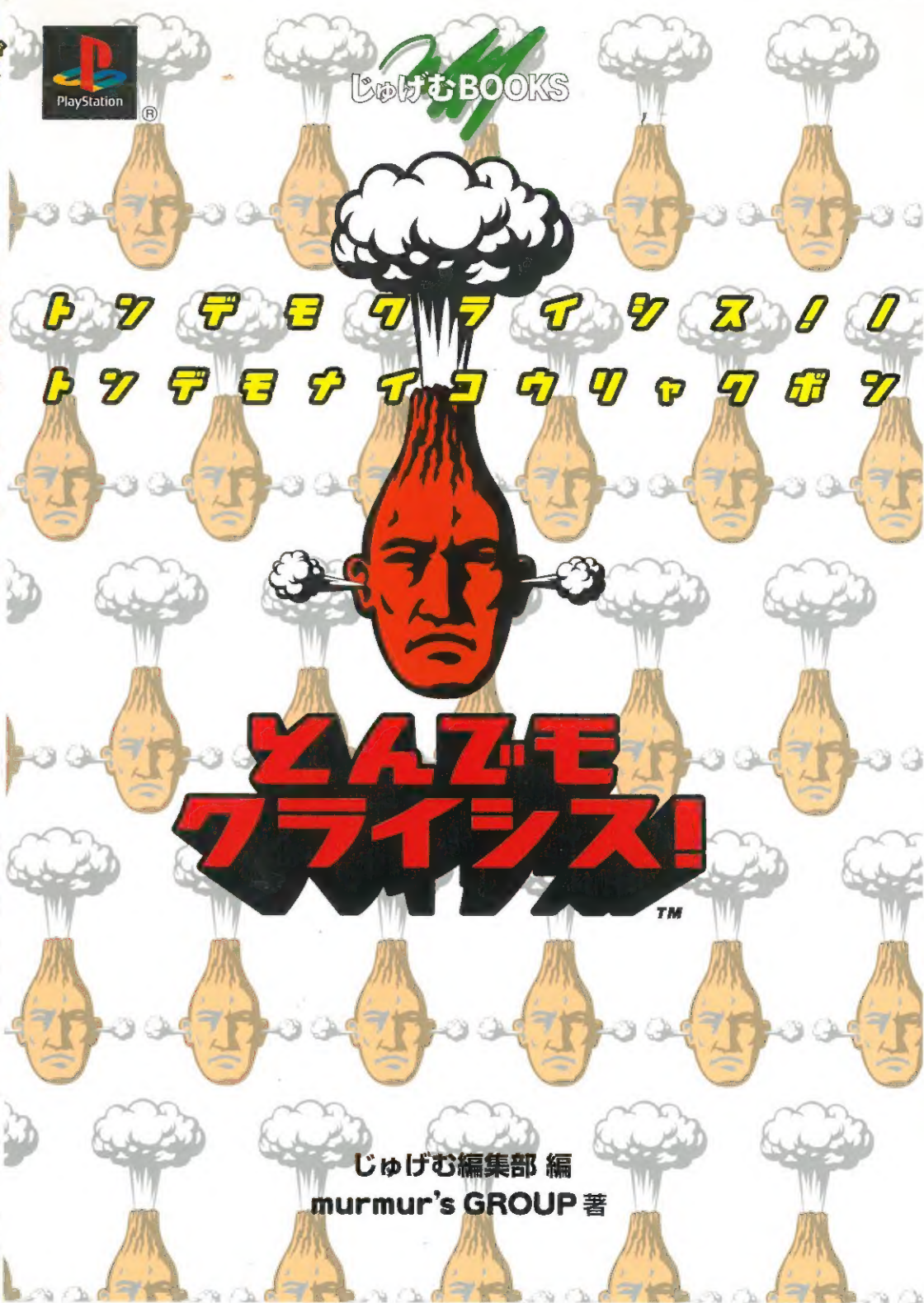
とんでもクライシス! / トンデモナイ コウリャクボン

murmur's GROUP 著

MEDIA
FACTORY



じゅげむBOOKS



じゅげむ編集部 編

murmur's GROUP 著



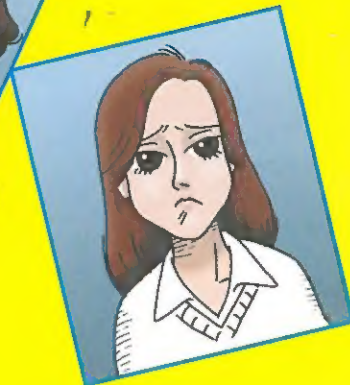
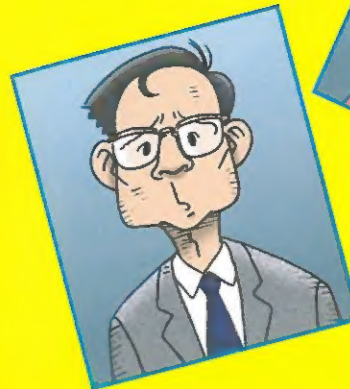
じゅげむBOOKS

トッデモクワイシス!!
トッデモクワイッポッ

とんても クワイシス!

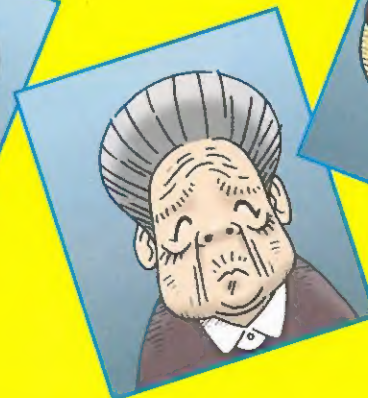
TM

じゅげむ編集部 編
murmur's GROUP 著



とんデモ クライシス!

とんデモクライシス!!
とんデモナイコウリャクボン





その日は、おばあちゃんの誕生日だった…

なんの変哲もない家族である、私たち棚祭一家が、その事件に巻き込まれたのは、おばあちゃんの誕生日であった。なにげない日常に潜むその悪魔は、私たち家族全員に牙をむき、襲いかかってきたのである。平凡な日常はその時、最も非凡な日常への変貌をとげたのであった！そしてその時こそが、

このとんでもないクライシス、スーパー・ウルトラ・エキセントリック・ラブ・ロマンス・スプラッタ・コメディ・スラップスティック・セクシー・アクション・SF・アドベンチャー・大爆笑!感動!!熱血!青春!スリルとサスペンスの…えーと…あと何かないか…。まあ、とにかくは物語の幕開けであったのだ!!



TM

鍾の聲

第二章



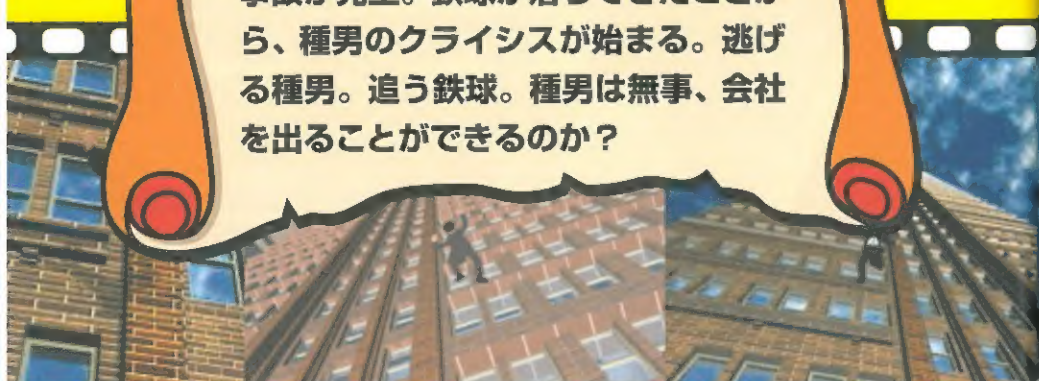


第一章 種男の章

第一話

さらば帝都開発

帝都開発株式会社に勤務するサラリーマン、棚祭種男。今日もウトウトしながら仕事を終え、おばあちゃんのお誕生会に出席するべく帰宅するはずだった。しかし、隣のビルの外装工事中に事故が発生。鉄球が落ちてきたことから、種男のクライシスが始まる。逃げる種男。追う鉄球。種男は無事、会社を出ることができるのか？





タネオ

ーダンスフィーバー

一日の終わりは終業ダンスザンス!

私の名前は、棚祭種男。ちょっとお茶目なナイスミドルと覚えていただければ幸いです。私が勤務する帝都開発株式会社では、一日の終わりに終業ダンスというものがあります。一日のストレスを発散させるために、明日の活力を得るために、重要な業務の一環と考えております。お恥ずかしながら、何を隠そう、私も20年前は、

そりゃーもう、ノリノリのダンスキングでした。「夜の帝王」「フィーバー種男」と呼ばれたものです。窓際族、使えない上司などと言っている輩もおりますが、華麗なるダンスを見て、お前も駆け!! 峰子くん、今日は私に付いてきなさい。おっと、失礼。とにかく、私のダンスをとくにご覧あれ。



社内アナウンス「終業体操の時間です」

↑ おっ、もうこんな時間ですか。私の時間がきましたね



↑ さあ、峰子くん、私のダンスを見せてあげますよ



それでは、みなさん。今日一日のストレス解消に終業体操をしましょう。

↑ 峰子くんはいつも美しいですね。赤い服が似合ってます

しがたない店員のトニー(トラボルタ)は、土曜の夜のみディスコの花形として街に繰り出す男。そんな生活を続けていた彼だったが、ダンスコンテストの醜い舞台裏を知り、自分のせいで少年を死に追いやったことから、真剣に人生に向かい合うようになる。

70年後半にディスコブームを巻き起こす契機となった青春映画で、主演のトラボルタの全身白装束の衣装が代名詞的にもなった作品である。なお、ビー・ジョーズが担当した主題歌も記録的な大ヒットとなった。

サタデーナイトフィーバー
SATURDAY NIGHT FEVER
(77年/米映画/118分)

監督: ジョン・バダム / 出演: ジョン・トラボルタ、カレン・ゴーニー、ドナ・ベスゴーほか

the Original

ルル!!

クワイズスター



不二峰子がインストラクターする踊りのリズムに合わせて、ボタンかキーを押す! 押すボタンは、画面上部を右から左に流れて行く! 中央のラインにきた時に合わせてそのボタンを押せばオーケーだ!! ミスすると余裕度ダウン。タイミングがぴったりなら、余裕度アップ!! なお、このゲームはポーズができない。



「タイミング良くボタン入力」がされていると、不二峰子の体からハートマークが出る。「種男さん、すてきよ」と言われて、種男も小さくガッツポーズ



始めはゆっくり…○…×…△…□…○…×…

ハイ、上、下、○……。みなさん、いいですよ。あら、普段はボーっとしている種男さんが、妙に張り切っているわね。私にいいところを見せようとしているのかしら。私の魅力的なパティをもってすれば、中年男もいちころってことかしら。でも、今朝のニュースのモニタージュは、よくできていたわね。この会社ともそろそろおさらばかしら。その前に、あのおじさんと遊んでみるのも悪くないわね。ちょっと奮めたら、あんなにがんばっちゃって。オーホッホッホ!! 今日は楽しませてあげるわ。



「だめよ、種男さん。私についてきて。ハ、両手を上にあげて」

私についていっちゃい…○…×…△…□…

「すてきよ、種男さん。速いリズムにも、ちゃんとついてきてね」



この体から溢れ出るフェロモン。自分でも惚れ惚れしちゃう。後ろの子も、鼻の下伸ばしちゃう。さあ、テンポが速くなるわよ。□、○、下……。すいぶんとかんばってるじゃない、種男さん。今日は早く帰るなんて言ってたわね。まさか、女ってことはないと思うけど…。近くにこんないい女がいるのに許せないわ。もっと速くなるわよ。○ボタン連打よ! どうこれでもついてこれるかかしら。必死になってるおじさんというの悪くないわね。決めたわ、種男さん。今日は、ただじゃ返さないわよ。

リズムゲームの元祖「バラッパラッパ」

リズムに合わせてボタンを押す…このルールをゲームに採用したゲームの元祖がプレイステーションで1997年に発売された「バラッパラッパ」(ソニー・コンピュータエンタテインメント発売)である。ラップのリズムに合わせて、登場するキャラクターが歌い、それを主人公であるバラッパが復唱する。リズムとのタイミングがバッチリであれば高得点となり、高い評価を得ることで次のステージに進むことが出来る。

弾を避けたり、戦略を考えたりといった難しさがなく、誰にでも遊べ

るこのゲームは、プレイステーションならではのゲームとして話題になり、ミリオンセラーとなった。また、現在はファミリーマートのCFなどでもおなじみのロドニー氏デザインによるキャラクターも、ゲームから独立し、ひとつのキャラクターとして愛されている。

99年には続編として「ウンジャマラミー」が登場した。ロックバンドのギタリスト・ラミーが主人公になっていたが、基本的なゲームシステムは同じモノだった。



このゲームで、4つのボタンの位置を覚えること。「とんくら」の中には、ボタンの配置を覚えていないと難しいゲームもあるので、始めのこのミニゲームで覚えておこう。よく使う○ボタンが一番右、×ボタンが下と、2ヶ所くらい覚えておけば、だいたい対応できるだろう。

「タネオダンスフィーバー」は、3つのパートに分かれている。ゆっくりしたテンポの1〜3小節、次に速いテンポで4〜6小節、最後に2回の○ボタン連打へと続く。

始めの3小節は、ゆっくりしたテンポなので、それほど難しくはないだろう。問題は次の3小節。ボタンの配置を把握していれば、リズムは一定なのでボタンを押すこ

△…□…○…×…



いいですよ、種男さん

「すてきよ、種男さん。このハートを見て」



「さあ、みなさん。ここでターンよ。力を溜めて、いっしょに行こうわよ。目を回さないで」



「ここからが見せ場よ。みんな一緒に」



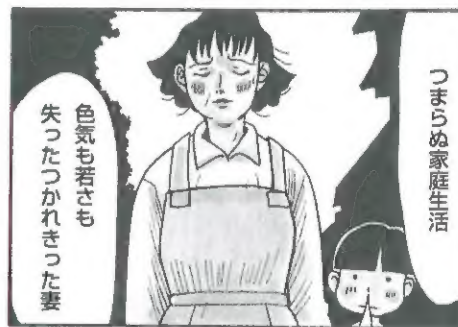
私の名は榎原種男

鉄球事件の一件以来
何かが私の中ではじけた
のでございます……



現実からの逃避

つまらぬ会社



つまらぬ家庭生活

色気も若さも
失ったつかれきった妻



親の言うことも
きかない子供達……

逃避こそ私の心の
ふるさとでございます。

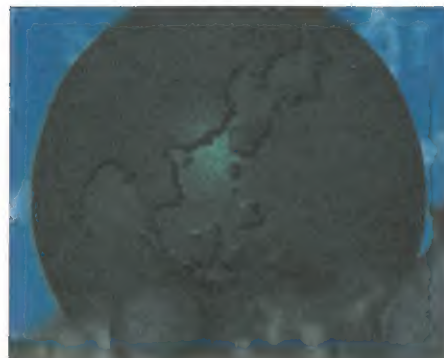
とはラクにができるだろう。ただし、BGMとボタンを押すタイミングは、必ずしも同じではないので、注意してほしい。画面を見ながらボタンを押せるようにしよう。最後の○ボタン連打は、それほど速い連打でなくてもオーケー。2回目の連打は、若干回数が増えるが、普通に連打していればクリアできるはずだ。

最後にボタンを押すタイミングだが、画面中央の「PUSH」の上が理想だが、少しならずれていてもオーケーだ。

NEXT:ボーリングインフェルノ▶▶▶

なぜ玉が!? タマタマ? タマには!?

ふーっ。今日のダンスは何時にもまして決まったでしょう。峰子くんの熱い視線を感じましたよ。「種男さんすてきよ〜」なんて、私に気があるとみました。よし、明日にでも誘ってみるか。んっ、何みなさん逃げているんですか。タマがどうかしましたか? ぎょえー、あのタマはなに? なぜ追ってくる。しか〜し、ナイスミドル



サンフランシスコに建設された138階建ての高層ビルの落成パーティ当日。途中の階から火が起り、ビルは炎に包まれ、パーティ会場はパニックとなる。やがて的確な対応策のないまま被害は拡大、ビル設計者(ニューマン)と消防隊長(マックイーン)のふたりは最後の救出計画を立案する。

P・ニューマン、S・マックイーンの二大スターをはじめとした豪華キャストが勢揃いしたパニック映画。アカデミー撮影賞、編集賞などを受賞した作品である。

タワーリングインフェルノ THE TOWERING INFERNO (74年/米映画/158分)

監督:ジョン・ギラーミン/出演:ポール・ニューマン、
スティーブ・マックイーン、フェイ・ダナウェイほか

the Original



ボー

の逃げ足を侮っておりますな。諸君、これが男の逃げざまだ。節穴かっぽじって、よく見やがれ。おっと、失言。



栄養ドリンク

体力回復に効果を発揮する栄養ドリンク。配合されている成分によっては、1本何千円もするが、種男のスタミナメーターは、形状から判断して、大塚化学のオロナミンCだと思われる。種男のお小遣いでは、1本110円がせいじっぱいののだろうか。種男らしいといえば、種男らしいが…。

第一話 さらば、帝都開発

リングインフェルノ



ルール!!

74イノスター



○ボタン連打で、鉄球から逃げろ! 画面下のゲージが赤くなったらピンチサインだ。ただし、連打のしすぎは、スタミナを消耗。体力回復を待って、連打再開だ! 途中の障害物は、方向キーの上下で避ける。3つのパートに分かれたステージすべてをゴールすれば、ゲームクリアだ。なお、このゲームはポーズができない。



一途に種男のことを追いかけてくる鉄球。そのけなげな姿には、愛おしささえ感じる。かどうかは分からないが、増本に出会うには、まだ時間がかかる。



あなたもいい逃げっぷりしてますね

「あらあら、書類を投げてしまいましたね。すべてを投げ出すのは最終手段ですよ。」



○ボタン連打で逃げる種男。どこまでも後を追ってくる鉄球。果たしてこの追いかけてこにゴールはあるのか？
「私の逃げっぷりの右に出るもの…、これは秘書課の幸子さん(23才・仮名)、左に出るものなし。タマの重量を1トンとして、絨毯との摩擦係数が…。つまり、私の方が速いということ。余力を残して走るのが、逃げの基本です。」

恋にも逃げにも、障害は付き物です

「こんな所に脚立が！ なぜ、出したら片付けない。人の迷惑も考えたまえ」



廊下を逃げ切ったのもつかの間、タマはどこまでも種男を追っていく。しかも、通路には、脚立や工事標識が…。
「誰ですか。通路に物を置いたのは。しかし、こんな時こそ焦りは禁物。学生時代にラグビーのタックルで鍛えた私なら、必ず対処できるはず。逃げ道とて、どこかに逃げ道があるのです。脚立の下をくぐったり、標識を飛び越したり。障害があるのは、恋と同様ですな。ハッハハハ。いいこと言った、私。メモ、メモ。いかん、それどころではなかった。」

あなたの身の回りにある玉(危機)

種男に襲いかかる鉄球を見て、世の中、なにがあるかわからない。そう思った方もいらっしゃるでしょう。ここではあなたの身の回りにある危険な玉をご紹介します。
●パチンコ玉: これひとつに一喜一憂し、一攫千金を夢見る方もいます。しかし、この玉がいったん牙をむけば、大損、家庭崩壊、夫婦別居、サラ金地獄などの恐怖が待ちかまえているのです。
●ビー玉: 子供の遊び道具ですが、今ではこれで遊ぶ子供たちもめっきり減りました。この玉の恐怖は踏む

と痛い、道にばらまくと転ぶ人がいる、当たると痛いといったものが挙げられ、パチンコ玉も同様の危険性をはらんでいます。
●鉄砲玉: 怖いです。その道の人の間では都合のいい玉らしいです。
●キ〇タマ: ぶついたり、撃ったりすると、もんどり打って、悶絶するくらい痛い、想像するだけでも怖いです。大事にしましょう。



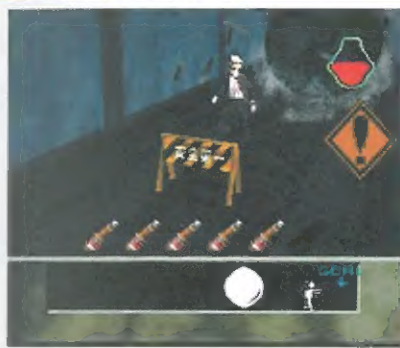
このゲームのポイントは、言うまでもなく連打。しかし、ただやみ雲に連打しているのは、スタミナを消耗してしまう。消耗したスタミナは、すぐに回復するが、その間にタマとの距離が詰まり、メーターが赤くなってしまう。そこで、スタミナが減るスピードと、回復するスピードの中間くらいの連打。つまり、ドリンクが1つ、2つ減っている状態を維持しつつ連打すれば、タマに追いつかれることはない。

次に障害物だが、脚立と工事標識の2種類がある。脚立は方向キー下、工事標識は

ドノワ
マナチンキ



「痛い！ これは痛いですよ〜」



「安全第一って、誰に對しての安全ですか」

方向キー上で避けることができる。避けるタイミングは、危険マークが出た時の音を参考するとタイミングがとりやすい。「ビ、ビ、ビ、よっ。」というタイミング。画面上では、ちょっと引きつけてから避ける感じでオーケーだ。早過ぎると頭をぶついたり、つまづいたりしてしまふ。なお、避けることに集中しすぎて、連打がおろそかになると、障害物を避けられなかったとき、すぐにタマに追いつかれ、ゲームオーバーになってしまうので、下のメーターにも注意を払っておく必要がある。

NEXT: 死刑台の高層エレベーター▶▶▶

第一話 さらば、帝都開発

死刑台の高層エレベーター

ター



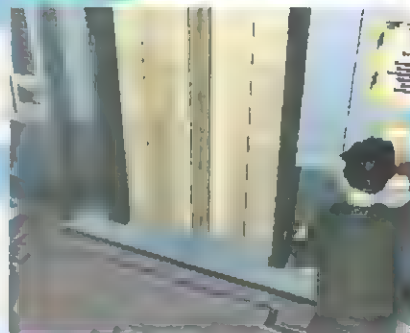
エレベーター、タマ、またやんのカーっ!!

はー、はー、ふーっ、一時はどうなるかと思っ
たが、所詮はタマ。私の敵ではなかったようです
な。ラグビーの試合でも、私がボールを持った
ら、二軍選手では止められる者はいなかったも
のです。グラウンドを縦横無尽に駆け巡った時代
を思い出すものです。

さて、何階に…。んっ。口、口、ロープが切れ
てるじゃないですか。あわわわっ、どうする。冷
静になれ。何か方法があるはずだ。ブレーキ
これだ!! 中国四千年のツボを心得る私。押す
ことにかけては天下一品。いや、むしろフルコ
ース。食前酒にシャンパンを、メインディッシュ
の肉料理にはボルドーの赤を。ってちがーう。落
ち着け、落ち着け。このネタは、今日の誕生会ま
でとっておこう。



「ぎよえー、ロープがお切れてないかい」



「んっ、ブレーキが、油打すればいいのいか」

ル・マル!!

連打、連打、とにかく連打! 落ちるエレベ
ーターを止める! ボタン連打でブレーキを
かけて、距離メーターが0になる前に止める
ことができればオーケー。落下物は方向キー
で避ける!! 青いメーターはブレーキの強度
で、多いほどエレベーターは良く止まる。途
中、冷蔵庫につぶされることがあるが、何も
気にせず、とにかくボタン連打!!



「エレベーターの中には危険が
隠れている。テレビ、やかん、た
まご、さては冷蔵庫まで落ちて
くる。おま、落ちたものはどこに
いったのか疑問を禁じえない」

欲望を胸に秘めた青年医師のジュリアン(ロネ)は、土地
開発会社の社長夫人と密会を重ねた末に、社長を殺害す
る完全犯罪を計画。それを実行に移す。だが、犯行直後に
乗り込んだエレベーターが停電のため停止したことで、彼の
犯罪計画は崩れ始める。

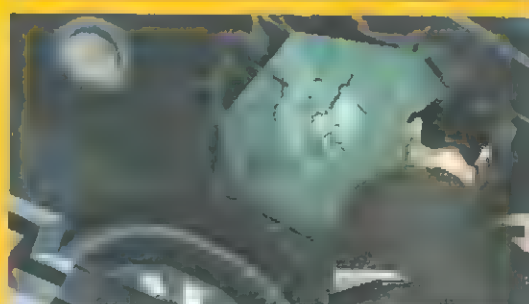
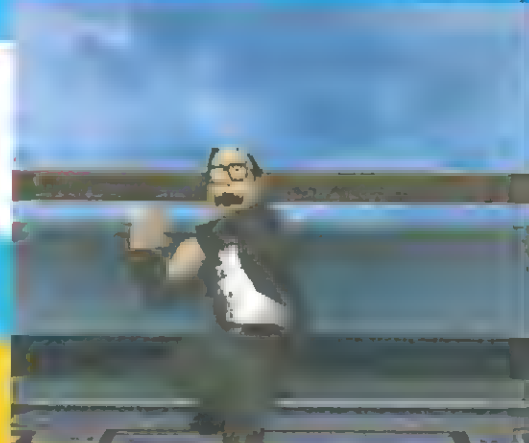
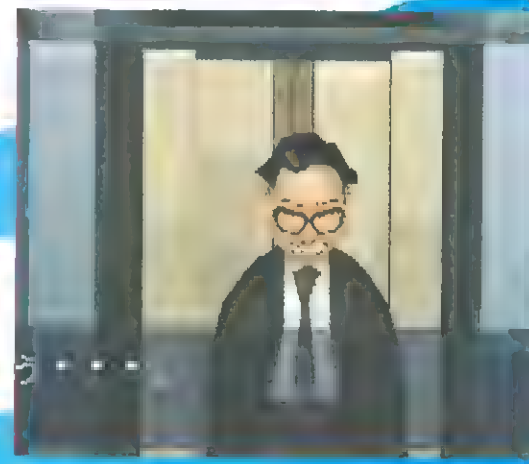
当時、若干25歳のルイ・マル監督が監督・脚本を努めた
処女作で、モノクロの映像と人間心理の描写に優れ、ヌー
ベル・ヴァーグの代表的作品となった。なお、音楽はジャズ
界の巨人マイルス・デイビスが担当した。

死刑台のエレベーター

ASCENSEUR POUR L'ECHAFAUD
(57年/仏映画/92分)

監督:ルイ・マル/出演 モーリス・ロネ、ジャンヌ・
モロー、リノ・ヴァレンティニほか

the Original



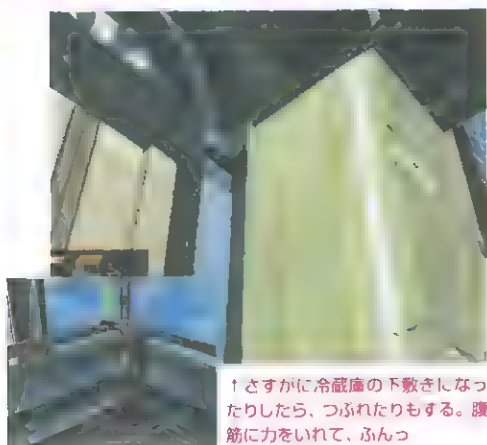
エレベーターに逃げ込み、ほっと一息ついた種男であったが、ふっ…と周りを見ると景色が動いていることに気づく。上を見上げて愕然。エレベーターのワイヤーが切れていたのだ。慌てる種男を尻目に、エレベーターは加速度を増していく。そのとき種男の目に飛び込んできたものは??

「ふーっ、一時はどうなるかと思ったが、プレー

キが付いていると分かれば、もはや勝ったも同然。ボタン連打でプレーキの強度が増すわけだな。私の連打はマッサージ機の弱より速い。しかし、いったい、誰が物を落としてくるのだろう。テレビの角なんかがあったら死ぬよ、普通。しかし、この避け方。まさに芸術。誰にも真似はできないだろう。」

「峰子くん、私の胸に飛び込んでおいで。」

なぜ冷蔵庫K1? 危ないじゃないか



↑さすがに冷蔵庫の下敷きになったりしたら、つぶれたりもする。腹筋に力をいれて、ふんっ

峰子

種男さん、どうやら、エレベーターを止めたようね。でも、安心するのは早いわよ。今度はこの冷蔵庫を落としてあげるわ。

種男

おっ! 今のは冷蔵庫か!? 痛いじゃないか。しかも、今の衝撃で、またエレベーターが動きだしてしまった。プレーキ、プレーキ。連打、連打。物が落ちてきたら、おー、よっ、はっ。3方向に避ける。よし、この調子だ。今度も、うまく止まりそうだな。

峰子

こうなったら、ここにの金具をはずしてっ。今度は鉄球を受けてみなさい。

連射の歴史

1985年、ファミコンで発売された「スターフォース」(ハドソン・実際の登場はデーカン・現・テクモから業務用としてが初登場のゲーム)から始まった連射の歴史。それまでは敵初狙い撃つのは、避けるといった手順の繰り返しであったシューティングゲームが、このときから連射による破壊力優先のものとなった。この作品発表の当時、発売元の広報担当であったのが高橋名人で、テモプレイで見た連射が子供たちの人気となり「16連射の高橋名人」として一世を風靡した。その後 カンタンに

連射の出来るジョイスティック「ジョイボール」(HAL 研究所)が登場し、周辺機器の世界にも連射のブームが押し寄せた。

連射機器は16連射からさらに進み、30連射、60連射というものまで出たが、ゲーム側で読み込むタイミングと違っていたりして、使い物にならないものも多かった。

その後、シューティングゲームは、連射からレーザーなど武器自体のパワーアップの時代になり、パワーを必要とする連射の時代は次第に遠ざかっていったのである。



このゲームのクリア条件は、エレベーターを止めること。青いメーターをいっぱいにするのではない。青いメーターはプレーキの強度で、多いほどよく止まる。なので、結果としてメーター満タンでゲームクリアになる場合が多いようだ。逆に言えば、あと少しで止まりそうなのに障害物を避け、メーターが減ってしまっても、すぐに連打を再開すれば、クリアできる。そのため、障害物をざりざり避ける危険を犯す必要はない。安全に避けてから、連打を再開した方がよい。障害物を避けるタイミングは、一度エレベーターの屋根に当たったのを確認して、頭上に来てから方向キーを入力しても十分に間に合うはずだ。

ドンクマ
マナチリキ



←1秒間に6発のパンチを繰り出す種男のパンチを持てれば、エレベーターのプレーキを起動させるこのなど、赤ずの手をひねっなら、かわいそうじゃないか

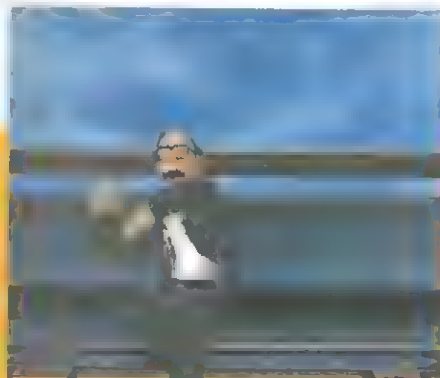


←見よ、この避け方。いったいだ誰か、こんなセンスある避け方ができようか? まさにへたれ人生を歩んできた男の生き様か、すべてこのポーズに集約されている

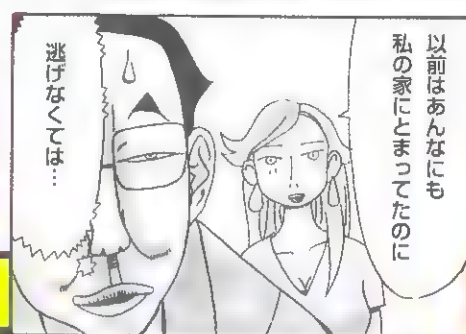
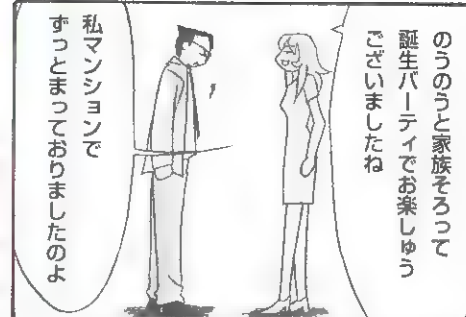
マナチリキ!!

遂にエレベーターを停止させた種男。ひとまず安心するが、ふといやな予感が出て、恐る恐る見上げてみると、案の定、鉄球が落ちてくるのだ。危うし、種男!!

「今度こそ逃げ場なし。いかに私といえど、今度ばかりは危ないかも知れないな。逃げてばかりいた人生だったが、最後に逃げ場がなくなるというのも、また一興。いや酔狂!?」



「…なるほど、え、こ、て、た、る、も、の、お、ど、る、快、感、も、度、か、居、き、れ、ば、恐、怖、に、変、わ、る、の、か?」



NEXT: めまーい▶▶▶



落ちもないまま、落ちて行くのカー

リリカ、ツヨシ。父さんはこれまでもかもしれないよ。悦子には苦勞ばかりかけたなあ。さすがの私も、この高さから落ちたら助からないだろう。今まさに落ち行く私。「峰くん、君と一緒にどこまでも落ちていきたい。」なんて言ったら、彼女はどんな顔をするだろう。いかん、今はそれどころじゃない。1階のレストランのビニール屋根を利用して、勢いを殺して着地。よし、それでいってみよう。んっ、あれは、我が社の旗を飾るポールですか。あそこにつかまることができ

れば、助かるかも知れませんね。タイミングは一瞬ですが、私ならできると信じましょう。よっ!



「これで、後はポールを渡るだけ。朝陽の要領で、そつと歩きましよう」

ブルブル!!

クワイクスター

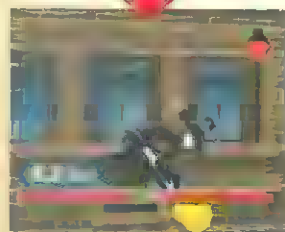


バランスをとって、ボールの根元までたどり着け。○ボタンを押している長さで、ゲージが増加。中央にある緑のゾーンでゲージを止める!! ただし、青のゾーンに止まるとバランスを崩し、バランスモードに突入! 方向キーを左右に入れて、バランスを回復しなければ先に進むことができない。時間がかか



青

「青いゾーンに止まると、方向キーを右で、バランスをとることになる。種男自身はほんとも落ちないか。ポールが根元からボッキリ」



赤

「赤いゾーンは、止まるだけでタイムロス。しがみつくとより他はなし」



ると余裕ダウン。ポールを支える石造が崩れ、ボールが根元から折れる。赤のゾーンは、危険ゾーン! 即座にボールから落ちそうになり、タイムロス。根元に近づくほど緑ゾーンの幅が狭くなり、難易度もアップ!!

第一話 さらば、帝都開発

めまい

サスペンス映画の巨匠ヒッチコックの代表的傑作。傑出したカメラワークと、キム・ノヴァクの妖艶な魅力と悲劇的なラストで語られることも多い名作である。

高所恐怖症の元刑事(スチュアート)は、友人から妻の監視を依頼される。彼女を尾行した彼は、教会の鐘楼からその妻が飛び降りようとするのを発見するが、そこで目眩に襲われ、彼女を死なせてしまう。その後、彼女のことが忘れられない彼は、街中で彼女そっくりの女性(ノヴァク)を見つめるのだが……。

めまい

VERTIGO

(58年/米映画/128分)

監督 アルフレッド・ヒッチコック / 出演 ジェームス・スチュアート、キム・ノヴァクほか

the Original

右に左に風まかせ 恋のバランスたもとうか

最後の一瞬で、なんとか命を取りとめた種男。しかし、強風の中、バンスを取りながら、無事、ビルにたどり着くことができるのか。

「ふーつと力をためて、よっと足を踏み出す。このタイミングで足を土せば、少しづつ進めるぞ。風が強いので、慎重に。そう言えば、昔アメフトのボールに登って、同じようなことをしたことがあったなあ。そのときのマネージャー・悦子が、あまりに心配そうだったので、声をかけたのがきっかけだったって。人生何が効を奏するかわからないものである。」



「家族のため、会社のため、夢の愛人のため
種男はハフランスを取りつつする



←風速40メートルでも飛ばされる事はない



体操選手も顔まけのウルトラCといきましょう

なんとかビルまでたどり着いた種男だったが、結局はビルから落ちる羽目に。しかし、種男の運はまだ尽きてはいなかった。ビルの1階にあるレストランのビニール屋根をクッション代わりに、見事着地を決めるのであった。

「備ええれば、憂いなし。若干のずたが、当初の計画通り、どうやらうです。タイムカードを押しているところはこれで失礼しましょう。



一キヤット空中3回転。昔見たマンカにそんなのがありましたか、できました



↑お世話になりました。さようなら～

風速40mとはいかなるものか？

種男が必死にボールの上でバランスをとっているとき、風速40mという風が吹き付ける。この風の強さってどのくらい？ そう思う人もいるだろうと思い、ちょっと調べてみたので以下を見て欲しい。

■風速10m/s 傘をまともに差すことができない。

■風速15m/s 看板、そしてトタン屋根が吹き飛ばされる。

■風速20m/s 木の小枝が折れ始める。

■風速25m/s 瓦が吹き飛ばされ、
テレビのアンテナが折れる。

■風速30m/s 雨戸が外れだし
建て付けの悪い家は倒れる。
■風速40m/s以上 小石が吹き飛
ばされ、木は根っこから倒れてしま
う。

もし、足場の悪い場所で風速が10m/s以上あったら、立ってはいられないはずだ。

以上のことから、風速30から40mの風を前進に浴びつつバランスをとる種男は「建て付けの悪い家より丈夫で、木よりも根がしっかりしている」となる……というか種男さん、あなたは超人ですか？



ボタンを押して、緑ゾーンに止めると安全に前進することができる。緑ゾーンが広い序盤では、緑ゾーンに入ったらボタンを離せば、うまく止めることができる。しかし、後半のためにも、序盤で真中に止める感覚をつかみ、緑ゾーンが狭くなってもしめられるようにしたい。

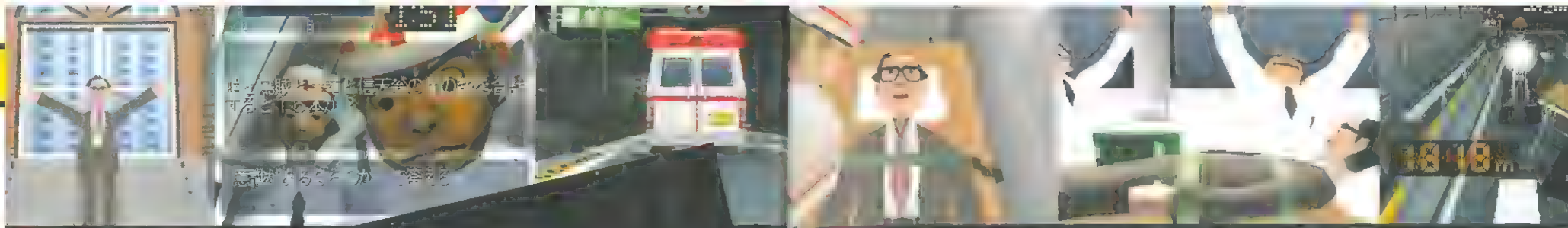


種馬の赤い合羽を
トエ、て誰かとタイニ
ノクか取こやすい

青ゾーンに止めてバランスを崩したら、方向キーの左右でバランスを回復。方向キーは、押しっぱなしではなく、チョン、チョンと押す感じがよい。強風に煽られて大きくバランスを崩したら、一度方向キーを押し、中央で逆のキーを押して少し戻してあげるとよい。



一、こまでハランスを
崩したう長めし押し



第一章 種男の章

第二話

種男爆発5秒前

会社の前で気を失った種男は、謎の救急隊員に運ばれる。救急隊員のおかしな質問を切り抜け、逆走するバイクの中を走り抜けた先には、またしても鉄球が。鉄球に激突し、意識を失った種男の前に現れたのは、謎のOL、不二峰子だった。峰子の目的は？ 二人きりの密室、観覧車の中で繰り広げられるラブロマンス。

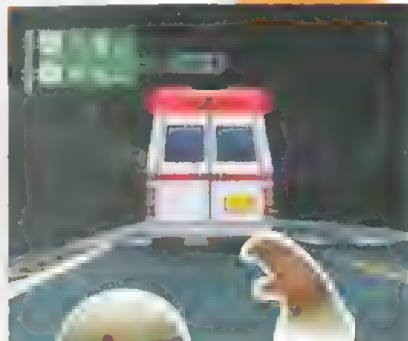


救命野郎Aチーム

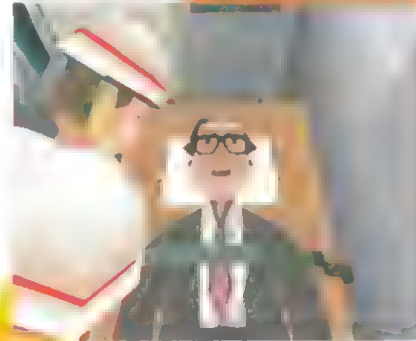
電気ショックはやめたまえ! しびれるじゃないか

いったい、なぜ私は救急車の中にいるのだ。ビルから落ち、着地したところまでは覚えている。あの着地なら9.75はとれただろう。しかし、その後の記憶がない。気がついたらここだ。頭がズキズキする。どこかにぶつけたのだろうか。ひとまず家に連絡しなければいけない。「ちょっと君たち、私は大丈夫だから、このベルトを外してくれないか? ちょっと…」聞こえないのだ

るか? 何やら真剣に話し込んでいるが。セバクローがどうか、サンタクロースがどうか? 何の相談をしているのだろう。おっ、男たちがこっちに来るぞ。「おい、生きてるか。意識があるなら、質問にか×で答えろ。えっ、何なんだこいつらは〜! 電気ショックまで用意してるよ〜」



救急車は新宿方面に向けてひた走る



「はい、いいです。なぜお医者さんですか?」

ルルル!!

クイズマスター



言語明瞭、意味不明! おかしな救命隊員が出す質問に答えろ。3秒間の制限時間内に、問題が正解なら○ボタン、不正解なら×ボタン。10問正解でゲームクリア。2問連続ミスすると、電気ショックで余裕度大幅ダウン! さきゆうはまるくない。もし「我々は、本物か?」という質問が出たら、迷わず×に選んない。



「神妙な顔つきからは予想できない、壊れちゃってる人組。患者を縛り付けて、安全質問をしては、不正解だと電気ショック。本物がどうか、かなり怪しい」



スミス大佐 (ベバード) 通称ハンニバル以下、フェイスマン (ベネディクト) とクレイジーモンキー (シュルツ)、コング (ミスター-T) の4人によるAチーム。米特殊部隊の一員だった彼らは犯罪の疑いをかけられ逮捕されるが、刑務所を脱走して地下に潜る。しかし、そんなことで燃ってる奴等じゃなかった。彼らは筋さえ通れば金次第で問題を解決する何でも屋となる……。「不可能を可能にし、巨大な悪を粉碎する」のフレーズで馴染みのTVドラマで、第五期80話以上が製作された。

特攻野郎Aチーム

THE A-TEAM

(83-87年/米TVシリーズ)

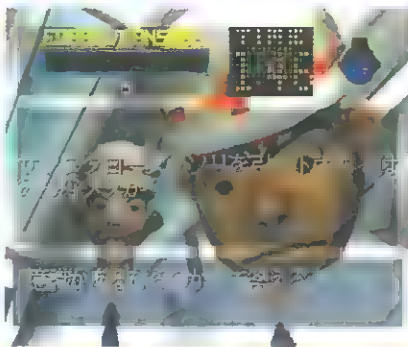
出演: ジョージ・ベバード、ダーク・ベネディクト、ドワイト・シュルツ、ミスター-Tほか

the Original

君は毎々の質問に答えられるかな

救急車の中で目を覚ました種男であったが、救急隊員から質問を受ける。しかも、質問の内容はわけのわからないものばかり。謎の救急隊員を相手に、種男のクライシスは続く。危うし種男。この危機を乗り越えられるのか。

「君も運がいいね。君が倒れたとき、ちょうど私たちが通りかかったんだからね。いや、むしろ運が悪かったというべきかな。しかし、安心したまえ。この救急車には最新の設備がそろっている。私たちの質問に答えられれば大丈夫だ。意識があるなら返事をしなさい。」



「さあ、質問に答えてくれたまえ
か×で答えてくれたらオーケーだ 答えは

質問はいいからベルトを外してけー



「何笑っている。正解したことを喜んでくれるのか、意識あることを喜んでくれるのか」

2問不正解で電気ショック? なぜ、君たちは笑っているんだ。私の電気ショックに打ち震えるさびしげな表情を楽しんでいるとでも言うのか。よし、これで10問正解だ。私とて、ただ君たちのいいなりになっていただけではないぞ。今度は私から問題返した。「ききゅうはまるいか」 んっ、気球も丸いか。引っ掛け問題になってないじゃないか〜。

今度は何だ。何を言っている? 後ろの扉を開けて、何をやる気だ。おい、やめろ、やめてくれ。せめてベルトをはずしてくれ〜。

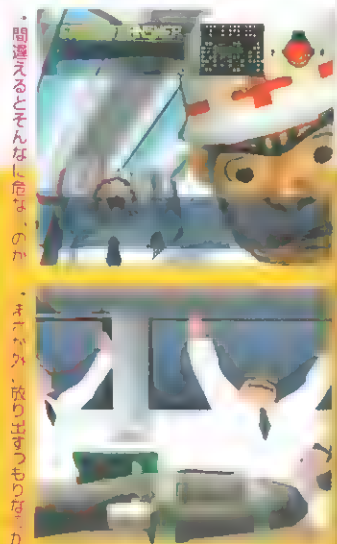
カンタンな算数の講座

「救命野郎Aチーム」の問題の中に「〜で割り切れるか」どうかなどを判断しなくてはならないものがあるが、数字の性格からそれをカンタンに判断できる方法がある。

例えば、末尾が偶数なら2の倍数…といった簡単なことは皆さんもご存知だろう。では、3の倍数や、9の倍数はどうだろう。これは各桁の数を足し算することで判断できる。各桁の数を足して、答えが3の倍数ならその数は3で割り切れ、9の倍数なら9で割り切れるのだ(各桁の単位がかならずそれぞれの桁

の余りになる)これを応用して3で割り切れる数が偶数なら、6の倍数であることもわかる。
4や8の倍数は、下2桁のみを割り算すればわかる。100は4と8の倍数であるので、それ以上の桁の分は必ず割り切れるからだ。

ドノワ
マナチツキ



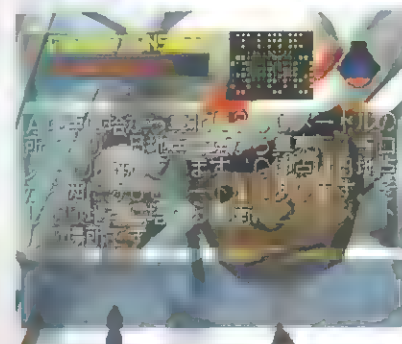
「間違えるとそんなに危ないぞ、の、おなか、破り出すつもりだ、か」



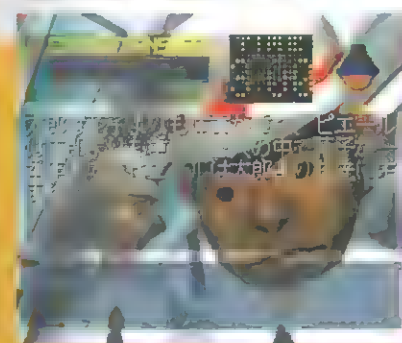
問題数がそれほど多いわけではないので、何度かプレイすると同じ問題が出題される。問題のパターンは、数字の問題、知識問題、カタカナ問題、たばき問題、文章問題など。数字は、下1けたを見れば分かるものが多い。知識問題は、単純に知っているかなので、問題を覚えよう。カタカナ問題は、読む読むのが早い人はオーケーだが、問題を覚えた方がいいだろう。文章問題は、2パターンあり、下に写真を掲載したので、よく覚えていて欲しい。現在何回目かは、数えていたほうがよい。



「中には、下1けたでは分からないものも」



「A、B、Cを紙に書いてみると分かりやすい」



「太郎、花子、ビエールの関係を覚えよう」



見せたかった種男
さんに

奥さんくやしそう
だったわ 最後はアワふい
ちゃってカニみたいなの



家には帰れない



家でも地獄



すべてをすてて
逃げる? 種男さん

NEXT:担架でGO!! ▶▶▶

第二話 種男爆発5秒前

担架でGO!!



安全運転でスピードの出しすぎに注意しましょう

やっとの思いで救急隊員たちから開放され、救急車から放り出された私を待っていたのは、フルスピードで向かってくるバイクや車でした。縛られた私には、体重移動で左右移動がやっとです。みなさん、車線無視してませんか？ しかし、私とて、座して死を待つほど、生き急いではおり

「縛られた身とはいえ、種男に不可能はない。体重移動で切り抜ける」



ません。いいでしょう。それでも昔は、サーキットを夢見て、三輪の車で爆走したものです。そんな私に、挑んでくるとは。昔とった杵柄です。私のドライブテクニックをお見せしましょう。このスピードキングたる俺様に、勝負を挑んだことをもんどりうって後悔しやがれ。チキンヤロ〜ども、おっと、失言でした」



「いよいよレース開幕た！ 暗闇から迫る対向車の恐怖にどこまで絶えられるか。びびった方か負けだぜ」

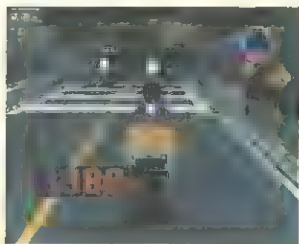


こんな地名が!?

「とんクラ」の中には、しばしば地名が登場する。悦子の草では、銀行の名前が「えびす銀行」であったり、リリカの降りた地下鉄の駅が「渋谷」になっているたりと実在の地名も登場。この「担架でGO!!」の中にも、地名が登場。道路標識に「新宿」とある。その2キロ手前には、「屯倉」とあるが…。



「担架を左右に操って、障害物を避けていく種男。体重移動だけで曲がっているのか、特殊な操作方法があるのか？ 不死身であることだけは間違いない」



株式会社タイトーより、1997年に発売された業務用の電車運転ゲーム。山陰本線(初級)と、京浜東北線(上級)、東海道本線・快速(上級)、山手線(上級)の4路線をプレイすることができる。実際の列車同様に、指定ダイヤ通りに停車位置誤差1m以内に停止できればOKというだけの内容だが、これが意外にも難しく、なかなかクリアが難しい。同ゲームは、サラリーマンから学生まで幅広い層の人気を呼び、のちにプレイステーションにも移植された。また、同ゲームのヒットによって、一時期電車の先頭車輛には実際の運転士の技術を学ばうとするマニアの姿も見られた。なお、98年には続編の「電車GO! 2」も発売、PSにも移植された。

電車GO!

the Original

おっさん、イカシた車に乗ってんじゃん

救急車から放り出された種男は、担架から降りることもできずに激走していく。進行方向からは、車やバイク、工事標識などが行く手をさえぎっている。体を右に左に揺らし、障害物を見ていく種男であったが…。

「前からおかしなおっさんが来るぜ! 何に乗ってるだ。手術が怖くて、救急車から逃げ出してきたか。まあ、ちょっと遊んでやるか。まずは二輪から遊んでやるうぜ。」



←君たち口元が笑ってないかい? 私は遊んでいるのではないのです。しかし、この華麗なるトラックがあれば、超えることなどたやすいのだ。

君たち、わざとぶつかってきてないか



↑車も出してきましたか。とことん私に対抗する気のような。受けて立ちますよ、真正面から

君たちがそのつもりなら、私にも考えがある。所詮は子供の遊び。私が本気を出せば、ゴールは目前だ。バイクではダメとみて、車も出してきたようだが、私に挑むには、100年早いですね。もっと腕を磨いて、また挑戦しなさい。私は逃げも隠れも…、また、会いましょう。



←懲りずにぶつかってきますね。しかし、落地さえ気をつけられれば、再び走り始めることなどたやすいのです

レースゲームの進化

レースゲームと聞くと、ポリゴンで背景などが本物のように見える。そんなのを思い浮かべる人も多いだろう。だが、昔のレースゲームは背景がゴムのベルトに描かれて、いつまでも変わることのない道路に、ミニチュアのクルマが乗っているだけ。車の後方からは無骨な鉄の支柱がハンドル部分の駆動部につながっており、プレイヤーはヘルムコンベアのように流れるゴムの道を、車を左右に動かして走らせていくだけ……と、あまりにもシンプルであった。それがカラーのフィルムで光りに着色して、

効果音が派手になり、機型からテレビ画面のドット絵と変わってと、進化していった。そして今では、お手軽に楽しめるレースゲームが、ポリゴンで何ん自由なく遊べるまでになったのだ。

今でもちょっと古めの温泉とかにいけば、昔のほのぼのとしたレースゲームが見られるかも知れない。もし機会があったら、ぜひともプレイしてみよう。今までとは違った何かを感じることができ、新しいゲームを見る目が変わるかも。

ドノワ
マナチソキ



工事標識、バイク、車の3つの障害物。バイクは直進だが、スピードが速い。光が見えたらすぐに避けよう。車は、左右に曲がるものと、直進してくるものがある。色の違いで判断できるが、曲がる車が出る場所を覚えた方がいいだろう。工事標識は避けることは難しくないが、抜けた後のバイクに注意しよう。

実は、左右の路肩も走ることができる。バイクや端を走らない車には有効なポイントだ。路肩は、工事標識を抜けられないので、普通に避けよう。1000メートルを過ぎた頃から車が出てくるが、しばらくは路肩のオーケー。端を走る車が出てきたら、中央より普通に避けていこう。

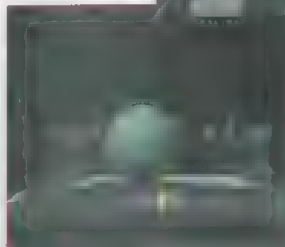
どうやら通過したな

遂に安全なところまで道路を抜け、担架の上に飛び乗った種男。ほっと一息つくひまもなく前方にタマが出現!! フルスピードで走る種男。完全に道をふさぐタマ。この両者には、もはや避けられない運命が…。

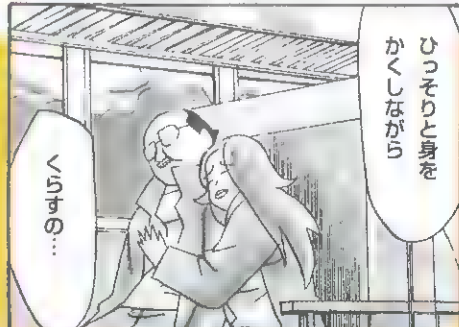
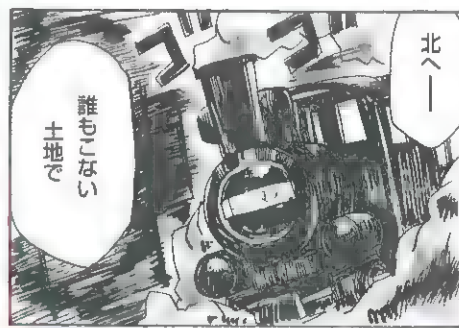
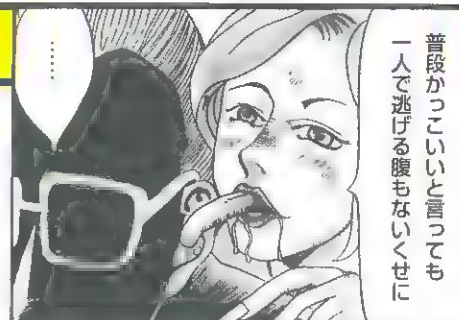
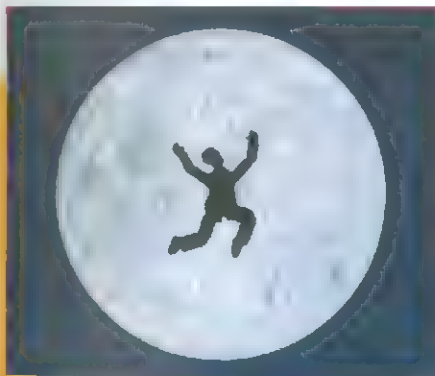


←右に左に障害物をかいくぐり、猛スピードで疾走してきた種男。対向車かなくなったのでひと安心

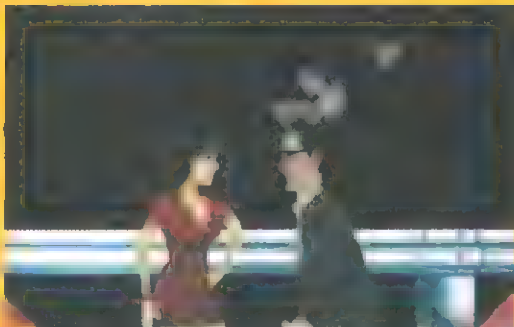
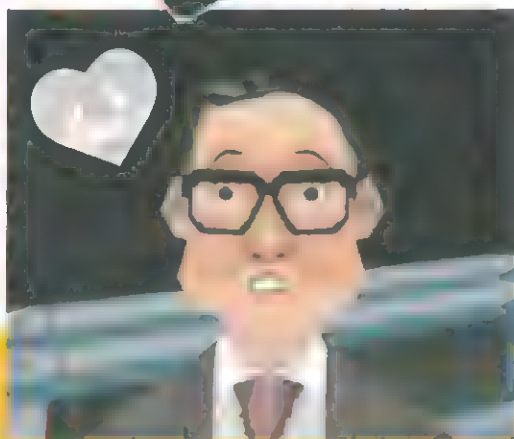
←ここまで来れば安全と立ちあがった種男。家族で行ったメノーボートの要領で担架に乗ってみたか



←またしても種男の行く手にあのタマが。道いっぱいに広がったタマに、種男と言えど逃げ場なし



NEXT: 恋と花火とツボと観覧車▶▶▶

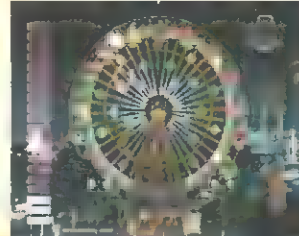


ル・ル!!

クワイズスター



セクシーOL触りまくり! 不二峰子の声をたよりに、方向キーで背中ツボを探せ! ツボを見つけたら、中国四千年の奥義、○ボタン連打で、左のメーターを満タンにすればクリア。このゲームは、声をたよりにプレイするため、大ボリュームで行うのがオススメ。なお、このゲームは、夜中1人でプレイしていると、あらめ誤解を招く恐れあり。



「セクシーOL」は、不二峰子の声を担当しているのは、女優の夏木マリ。おじさんはもちろん、遊ぶ趣味を持っている人も大満足すること必至。

第二話 種男爆発5秒前

恋と花火とツボと観覧車

恋の花火を打ち上げて、今日は朝まで回ろうか

またしても気を失っていたようですね。まさか、ここまでタマが追ってくるとは。それにしても、峰子くんが、どうしてここにいるのだろう。普通に考えれば、私を追ってきたということになるが。終業ダンスの時も、熱い視線を投げかけてきていたことだし。私にメロメロのようですね。今日は、母さんの誕生日だが、少しくらい

なら遅れても大丈夫だろう。

なに、なに、遊園地で観覧車に乗りたい。案外、子供っぽいんだな。いや、ゴンドラの中で大胆に誘ってくるのか。「峰子くん、君とならどこまででも行くよ。私の観覧車は、もう大車輪さ。」おっと、恥ずかしがって、先に行ってしまったね。



「種男さん、私にメロメロね。何が起るかも知らないで」



「早くいらっしやい、種男さん。お楽しみが待ってるわよ」



「あの観覧車か。あれなら私も多分世界に連れてってくれるわ。もしも、天国に行くのは、あ・な・た・た・す」

妻に先立たれ、娘とふたり暮らしのサラリーマン、森原邦彦（長塚）。ひとり身を続ける父を見かねた娘の強引な勧めで、結婚相談所に入会させられた邦彦は、そのパーティで若いOL（松嶋）と出逢い、やがて惹かれていくことに……。

今や好感度女優の上位ランクにも位置づけされる松嶋菜々子。NHKの連続ドラマで人気を博した彼女の映画初出演作で、長塚京二演じる中年男との恋がロマンティックに語られていく。同映画を企画したのはあの秋本康。

恋と花火と観覧車

(97年/日本映画/95分)

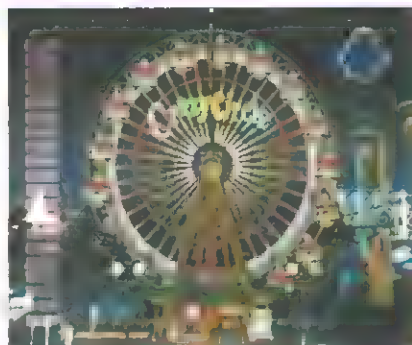
監督・脚本：砂原重・原作・脚本：秋本康・出演：長塚京二、松嶋菜々子、酒井美紀、樹木希林ほか

the Original

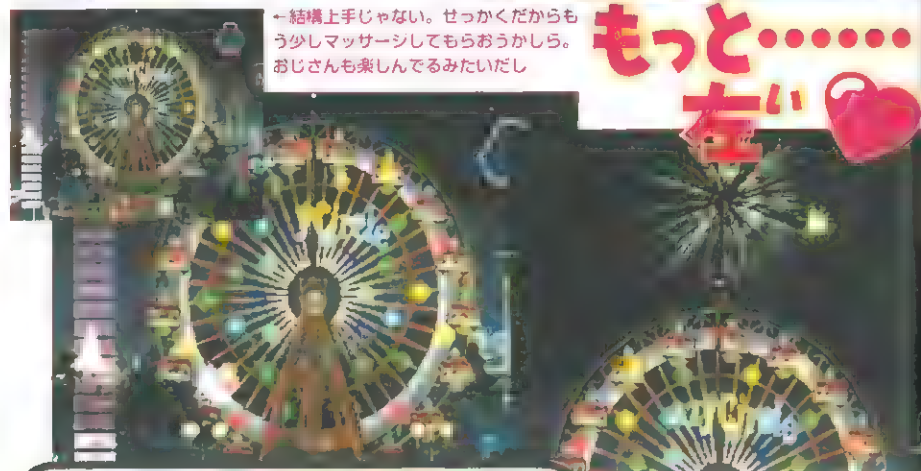
中国四千年のツボで、きみのハートも打ち上げてあげるよ

セクシーOL、不二峰子に誘われるままに観覧車に乗った種男。彼を待っていたのは、「私、肩がこってるの〜」という甘いささやきだった。種男と峰子に乗せ、観覧車はいつものように、ゆっくりと回り続けるのであった。

「峰子くん、どのあたりがこっているんだい。これでも私は、マッサージにかけては、一家言を持つ男。本場中国のツボを、独学でマスターしたほどだ。さあ、言ってごらん。マジックハンドと呼ばれる私の手にかかれば、コリもコイもいちころさ。」



この「ツボ」を上手に押さないと、大きな祝福を上げることができません。



←結構上手じゃない。せっかくだからもう少しマッサージしてもらおうかしら。おじさんも楽しんでみたいだし

もっと……

左

世界屈指の観覧車大国 日本

ゲーム中の観覧車は、見たことがある人なら、すぐにピンとくると思うが、東京ドームの隣り、後樂園遊園地がモデルだと思われる。後樂園遊園地の観覧車は、高さ45メートル。ゆったりと園内を見渡せる観覧車だ。

ところで、ギネスブックに登録されている、世界一高い観覧車をご存知だろうか。実は日本にあるのだが、それは、よこはまコスモワールドの大観覧車で、車輪の直径100メートル、台座の高さを合わせると、112.5メートルの高さに

ある。横浜のシンボルのひとつとして、カップルにも人気のスポットだ。

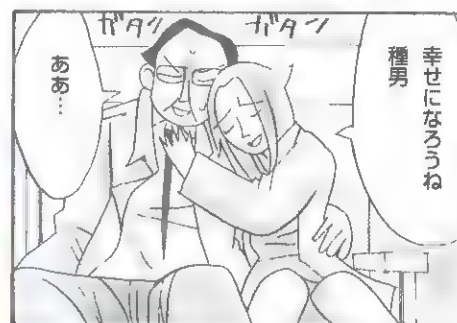
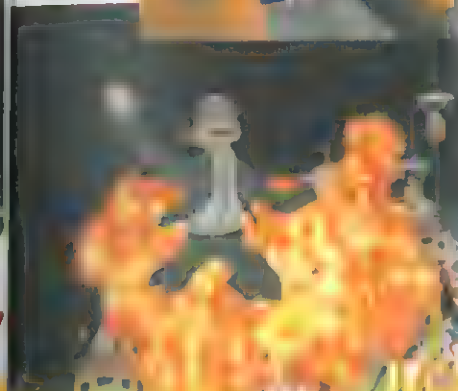
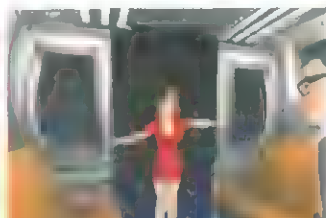
ところがである、さらに高い観覧車が、これまた日本に存在するのだ。そう、お台場パレットタウンの大観覧車だ。車輪の直径は、100メートルと同じだが、台座を合わせると115メートル。ギネスブックには登録されていない、真の世界一といえるかもしれない。もっとも2000年以降には、日本でも、海外でもさらに大きな観覧車が企画されているらしい。



このゲームは、声をたよりにツボを探し当てるゲームなので、恥ずかしがらずにボリュームを大きくしましょう。声の指示は、いくつかのパターンがあります。基本的には、ツボ（そご〜）に近い位置から、ずつと〜・もっと〜・少し〜・もうちょっと〜・もうちょっとだけ〜、と変わっていきます。また、指示は、上下左右の4方向しかないため、右斜め下などの場合、「もっと下、もっと右、もっと下」と言われます。そういう時は、1度 ボタンを押したあと、下を押し、右を押してから、ボタンを押して位置を確かめると、時間が短縮できます。ツボを見つけてからのボタン連打は、強く押すこと。それ以外にありません。ただ

ふーっ、峰子くんもどうやら満足してくれたようです。一生懸命やったかいがあったというものです。ここで一言、「峰子くん、気持ちいいかい。他にこってるところがあれば、場所を代えてマッサージしてあげるよ。」なんて言っ

・種男さん、よかったわ。もう少し遊んであげたいけど、そろそろ行かなくっちゃ代わりにもいいものがあるわ



し、ツボを探してから押すのではなく、近づいてきたらボタンを押す準備を始めておけば、すぐに連打を始められます。

NEXT: インディペンデンス・ベイ▶▶▶



第一章 種男の章

第三話

東京湾大炎上

観覧車の爆発により飛ばされた種男の前に、巨大なUFOが出現。娘・リリカとの約束を守るため、砲台へと乗り込む。その後、なんとかUFOを救ったものの、ミサイルの直撃により、夜の海に投げ出されてしまう。偶然通りかかった船に助けられ、一命を取り止めた種男の前に、再び峰子の魔の手が忍び寄る。無事家にたどりつけるのか？



地球の未来よりも娘とお風呂!!

峰子の残した爆弾により、観覧車は大爆発。投げ出された種男は、健闘虚しく海に落とされてしまう。陸に上がった直後、リリカから電話を受け、マザー-UFOを守ることを決意。傍らにある砲台は、UFO攻撃のために地球防衛軍が設置したものだ。その砲台に乗り込み、次々とミサイルを打ち落とす。しかし、UFOへの攻撃は、海から、空から、次第に熾烈さを増していく。遂には、種男の乗る砲台にも攻撃が行われ始めた。ミサイルにさらされながら、マザー-UFOを守るため、娘とお風呂に入るという至福の時間を守るため、種男は戦い続ける。



↑砲台の操縦は始めてですが、こんなかんじでしょう

「ふむ、ふむ。操作法は会社の機材とあまり変わらないですな。帝都開発が誇る、機材操作のエキスパートを自負するこの私。砲台の操作とて例外ではないのです。この五月蠅い甥どもが、我が魂の咆哮を受けてみる! 失礼。ちょっと、興奮してしまっただけです。」

なんとかUFOへの攻撃を防ぎ切った種男であったが、横からの攻撃に、砲台は木っ端微塵! 爆風に吹き飛ばされた種男の運命やいかに!? 今度こそは海の深淵と消えてしまうのか!!



↑リリカのためにもUFOへの攻撃は許しませんよ

沿岸砲台とその役割について

航空機が発達する前、海上から来寇する敵の軍艦を攻撃するのは沿岸に配備された砲台の役目だった。地上に配置された砲台は、軍艦のそれと違って安定した射撃が可能で、より威力の高い砲を使えたことから砲台の役割は高く、第二次世界大戦頃までは地上砲台対軍艦の戦いは砲台に分があるといわれていた。しかし、航空機の発達と軍艦の砲力、照準技術の工場に伴い、固定された砲台は発見される逃げ道がないため、優位はあがってなくなってしまうのだった。

ところで日本の首都・東京を望む東京湾にも江戸時代末期から対海上用の砲台が作られていった。現在フジテレビの社屋があるお台場の台場は、砲台を意味する言葉であり、かつては東京湾防衛の砲台が置かれていた。また、東京湾の入り口の浦賀水道には両岸に大小200門以上の砲が配置され、さらに海峡のなかに人工島を建設して来寇する敵艦に対する要塞を建設していた。しかし、これらの要塞も軍事力の発達と共にその価値を失っていったのである。

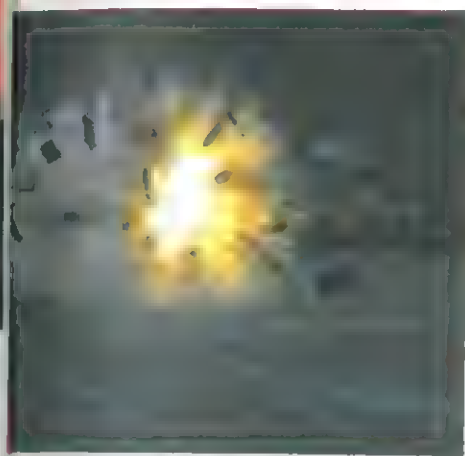
ドラ
マチック



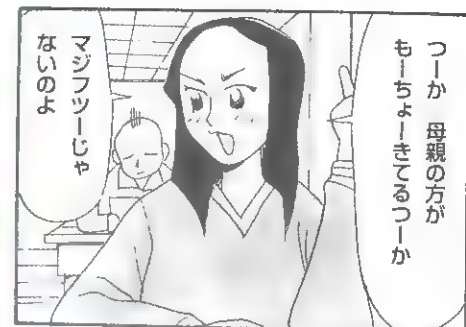
このゲームは、上下左右に照準を動かし、○ボタンでミサイルを発射する。しかし、上下左右に大きく動かしすぎると次の対局が遅れ、結局はミサイルを打ち逃してしまうことが多い。そこで、上下の位置はあまり動かさず(写真のように、UFOから少し下の位置)、左右のみカーソルを動かし弾を発射する。また、敵ミサイルは、正確に照準の中央にある必要はないので、○ボタンを連打しながら、方向キーを左右に動かすのがオススメ。余裕度がダウンするのは、マザー-UFOにミサイルが当たったときだけなので、砲台に攻撃が集中する時間帯を除けば、自分に飛んでくるミサイルは、無視していてもかまわない。



「ぎょえ〜、やっぱりこうなるのか〜、おたすけ〜」



「それはまずい、横からの攻撃はまずいですよ」



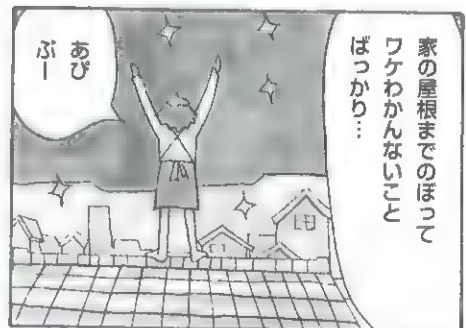
マジフツーじゃないのよ

つーか 母親の方がもーちよーきてるつーか



宇宙人に探してもらおうのよ

リリカあんたUFOと交信したんだから



あび

家の屋根までのぼってワケわかんないことばかり...



マジかよ

今宇宙人から交信がありました 北です

NEXT: いまさらタイタニック▶▶▶



一家の大黒柱、これは水柱、そして私は人柱！

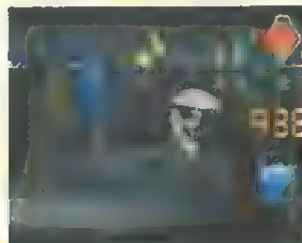
はあ、またしても飛ばされてしまいました。今日はつくづく災厄が続くようですね。おばあちゃんの誕生日は、無事に帰れたことがありませんね。でも、まあ、リリカとの約束は果たせたのでよしとしましょう。偶然通りかかった船の船長はいい人ようですし、のんびり帰るとしましょうか。んっ、これは？ 栓のようですが…、なぜこんなところに栓が？ 水中を覗くための覗き

穴でしょうか。人間は、くさいと分かっているのににおいを嗅いでしまう。追われると分かっているのに逃げ出してしまう。そして、何かを塞いでいると分かっているのに、栓があったら抜いてみたくなるのが人情。いや、むしろ栓も抜かれたがっているはずです。

「うわあああああああああああああああ！」
「な、なんてことを!!」



水を溜めるな、水を掻き出せ！ 時間と共に溜まっていく水を掻き出し、船が沈没する前にゴールしろ！ 距離メーター0でクリアだ。○ボタン連打でバケツに水を溜め、×ボタンで水を捨てる。栓が抜けると、吸い上げられた障害物が振ってくぞ。方向キーで、傘をさして身を守れ！ 障害物に当たると一定時間行動不能。なお、船長は回避不可。



← 始めに種男を拾ったのが不幸の始まり。しかし、取り扱い説明書の船長は、髪の毛が生えていた。いつも愛用している発毛プランが効を奏したのか？



← 「船が沈んじまう」なんて言うってま、家か、倒れないバイクがないように、沈まない船もないんじゃないですかね。□は出しませんと



← ハイ、ハイ、分かってる、み出せばいいのじゃないか、な、て傘が必要なのではないか、さ、降ってませんが

第三話 東京湾大炎上

いまさらタイタニック



1912年4月10日、豪華客船タイタニックは英から米に向けての処女航海に出港した。乗客の中にいた画家志望のジャック（ディカプリオ）は、船内で出遭った名家の令嬢ローラ（ウィンズレット）と恋に落ちる。しかし彼女には婚約者がいた。そして4日後、船は氷山に衝突、世紀の悲劇といわれた沈没劇が起こる。

実際に北大西洋上で沈没した豪華客船を舞台に、その船内で起こった5日間のドラマを描いた映画。本編はアカデミー賞11部門を受賞し、大ヒットを記録した。

タイタニック

TITANIC

(1997年/米映画/189分)

監督：ジェームス・キャメロン／出演：レオナルド・ディカプリオ、ケイト・ウィンズレットほか

the Original

今日の海上の天気は、曇り時々オヤジ

誘惑に負けて、栓を抜いてしまった種男。その代償は、大きかった。溢れ出る水のため、船は今にも沈没してしまいそうだ。「わしは栓を押さえているから、お前が水を汲み出せ」そう言って船長は、応援とも罵声ともつかぬ声をあげている。水を汲んでは外に捨て、また水を汲んでは外に捨てる。じょじょにはあるが、船の中の水も減ってきたようだ。そのとき、船長の声が消えた。振り返ると水が噴出し、船長の姿はない。微かな声を聞いて上を見上げると、まさに船長が落ちてくるところだった。



この夜の海の中、まず助けが来ぬぞ。船が沈んでしまえば、お前も死んでしまうぞ。

ところによって、傘が必要になるでしょう

これは大変なことになりました。まさかとは思いましたが、本当に水を上めるためのものだったんですね。男子たるもの、自分の不始末は、自分でけじめをつけるもの。このバケツで見事沈没を防いで見せましょう。それにしても、この傘は、いったい？ んっ、船長の声が、上空から。はっ、また栓が抜けてしまったのですね。あわわ、水と一緒に魚やごみが降って来るぞ。この傘、これで身を守るわけですね。そうと分かれば、もう大丈夫。今度は私が言いましょう。大船に乗ったつもりでいてください。

「こらー、何逃げてんだ。お前のせいで船が沈没しちゃうやねえか！ ここは船の上、逃げ場はねえぞ」

このシーンは？



東京ドームの容積って？

よく水の容積を量る時に使われる東京ドーム。しかし、実際に東京ドーム1杯分というのは、どれくらいの量になるのだろうか。東京ドームの容積は124万立方メートルで、武道館の約13倍に相当する。仮に縦、横、深さが共に1メートルのお風呂があるとすれば、そのお風呂124万杯分ということになる。また1立方メートルは1000リットルとなり、1240000×1000なので、1240000000リットルになる????????????????に密かくいっぱいだ。もう少し生活に密

着した数字にしてみよう。平均的な4人家族の1ヶ月のシャワー使用水量は、5立方メートルだそう。つまり、4人家族が、東京ドーム1杯分の水をシャワーだけで使うとすれば、2万年かかる計算になる。本当？計算の好きな人は、いろいろと数字を当てはめて見ると面白いだろう。

ドンクマ
マナチンキ

ボタン連打で水をため、×ボタンで汲み出すこのゲーム。基本的には、水をバケツいっぱいにして、それから捨てるのが好ましいが、メーターがいっぱいで、今にも「とんくろちゃん」が噴出しそうなきは、少しづつでも水を捨てた方がよい。捨てた水の分は、ちゃんとメーターが減るので、少し余裕ができたなら、またバケツいっぱいに水をためればよい。障害物を選けるタイミングは、種類によって違うが、すぐに落ちてくる、黄色の長靴に注意すれば特に問題ないだろう。障害物に当たるとためていた水がなくなってしまうので、ガード不能の船長が飛ばされたときは、欲張らずに水を捨ててしまうのが賢明だ。



好奇心旺盛な棚祭家 栓があったら当然抜く

棚祭家の人々は、基本的に好奇心が旺盛。不思議なものを見ると触らずにはいられない。その棚祭家の3人がお世話になったボンボン船には、不幸にも不思議な栓が付いていた。船長が3人を拾ったのは偶然だとしても、3人が栓を抜いたのは、やはり必然だろう。ハチャメチャに展開していく「とんくら」だが、実は、棚祭家とも秘密結社とも無関係にもかかわらず、事件に巻き込まれてしまったのは、この船長だけなのであった。



「必ず3人に3回も抜かれたら必ず死すのよ」

まずは種男

栓は抜く。棚祭家の基本。そのために危険にさらされても、放っておくことはできない。お風呂の残り湯で、洗濯をしない家なのかもしれない

ツヨシもまた

おとなしそうに見えるか、やはり棚祭家の一員だ。不思議なことは放って置けない。驚き方の基本はとてきまか。右足角履かまたまかキムチ

リリカだって

血が騒がって、ないどま、え、やはり親子。驚いたときの声。スか種男とらうぶつた一緒に、お風呂に入ることにいい、仲のよい親子です



NEXT: 暴走通勤快速▶▶▶

暴走通勤快速

列車も恋も走り出したら止まらない

今日は、いろいろなことがありました。峰子くんが、あそこまで思いつめていたとは。「好きな人と一緒に出来ないのなら、いっそ私の手で殺してあげる」という心境なのかもしれないですね。明日会社に行ったらやさしく声をかけてあげましょう。「何を悩んでいるんだい。今すぐ私の胸に飛び込んで追いで」これでは逆効果か？断固とした態度をとるべきか？



爆弾を解除する「はいはい」はいいのだから

アラスカの刑務所から凶悪犯（ボイト）と若い囚人の二人が脱獄、豪雪の中を機関車に乗って逃亡する。だが逃走の途中で機関士は死亡、列車は非常停止手段もなくしたまま、時速150キロで暴走する事態に陥る。一方、刑務所長は彼らの追跡を開始した……。

故・黒澤明監督による脚本をアレンジして映画化したアクション作品。凍てつくアラスカの大自然の中を失踪する鉄塊の中で繰り広げられる凄惨な追跡劇が、絶妙のコントラストを与えていた映画だといえるだろう。

暴走機関車

RUNAWAY TRAIN

(85年位/米映画/110分)

監督・アンドレイ・コンチャロフスキー／出演・ジョン・ボイト、エリック・ロバーツほか

the Original

はっ、今のは峰子くん。なんだって、この電車に爆弾を仕掛けた。こりゃいかん。なんとかしなければ。報道24時で、ロス市警爆弾処理チームの特集をビデオにとったほどの私。なんとかできるでしょう。ふむ、ふむ、このいくつかのボタンの組み合わせで、時限装置を解除するみたいですね。しかし、どこから押せばいいかわかりませんが。



列車は暴走を続ける！ あれ、他の乗客は!?

不二峰子によって仕掛けられた爆弾により、暴走を続ける列車。種男は、勇敢にも爆弾の解除を試みる。あれっ、他の乗客はどこに行ってしまったんだろう。確かに最初に逃げ惑う乗客がいたはずだが。駅員たちは、冷静にブレーキ故障を告げているが、本気で考えるとちょっと怖い感じ。

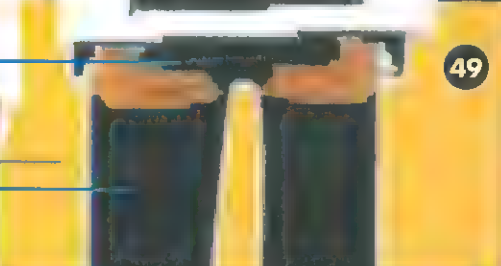
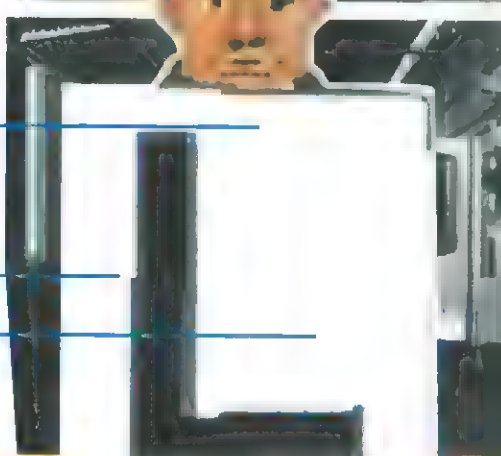


バ・バ・バ！！

クワイ・クワイ・クワイ

勇気凛々、危機一髪！ 爆弾を解除しろ！！
爆発排除のため、駅員が表示するメッセージを読み取れ！ 駅ホームの駅員が持っているパネルの指示通りに方向キーかボタンを押して爆弾を解除しろ！ 8問正解でクリア。入力ミスで余裕度ダウン。すばやく入力すれば、余裕しゃくしゃく！ キメポーズもイカすナイスミドルの真骨頂！！

一列車に爆弾が仕掛けられたわ
りには、冷静な駅員たち。鉄道
員とは、雨の日も雪の日も、家
族に不幸があった日もホームに
立つものなのだ。ネタか運うッ



帰宅とは、クライシスの連続と見つけたり!

峰子の残した爆弾を必至に解除しようとする種男であったが、暴走する列車から、駅員の持つパネルを読み取るのは困難を極めた。時間ばかりが過ぎていく感覚が種男を襲う。汗に濡れた手をぬぐい、全神経を集中するのであった。

・爆弾の解除法は分かった。後は駅員の指示に従うだけだ。んっ、駅員は、なぜ爆弾の解除法を知ってるんだっ



やりすぎだ、やりすぎだぞ、峰子くん。いくら私といえ、2回も爆弾を仕掛けられれば困りもするぞ。明日出社したら、言ってあげなくてはなりませんね。「私には、妻も子供もいる。君に用意できる席は、愛人しか残っていないが、それでも私についてきてくれるかい?」おっと、とりあえず、爆弾を解除しなくては。

○を4回、□を1回、×を4回と。これでいいはずだ。次の指示はなんだ?

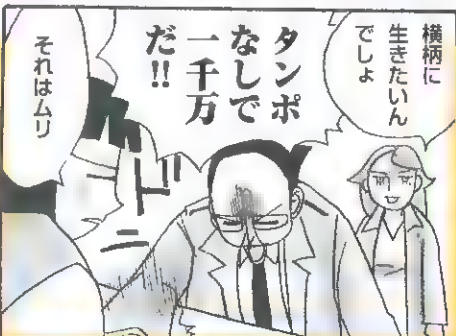
「干支の哺乳類の数だけボタンを押せ」

干支の哺乳類? えーと。いかん、ギャグを言っている場合ではない。しかも寒い。「西向く侍」だから、これもちが〜う。鯨は哺乳類か、おやつは500円までと。家に着くまでが遠足だから。私は何の話をしているのだ〜。



・このキメボース。我ながら惚れ惚れしますな

ふー、やっと爆弾が解除できました。おつ、まだ駅員がボードを持てますね。なに、なに、ブ・レ・ー・キ・故・障。へっ、プレーキ故障。あわわわわわわ、やっと家に帰れると思ったのに~~~~~!!!!!!



動体視力に磨きをかけろ!!

動体視力を鍛えるなら、理論はいらない。実践あるのみだ!!

まずは近くの踏切へと足を運び、通過する電車の窓を見る。そこから見える車内の様子を、事細かに把握することから始めよう。そう、暴走通勤快速と逆の状態で動体視力を鍛えるのだ。一流の人物になると「ああ、3両目の右から5人目、その左側の窓に立ってたヤツね。アイツ、新聞のアドルト紙面よんでたよ」とか、まるで大嘘とも思えることを平然と言ってくる。

さすがにそこまでは、という人は、

回転するCDをじっと見つめてラベルの文字を読めるようになるまで鍛えるのだ。ただし、あまり長時間やっていると、気分が悪くなったり、突然、神の声が頭の中でこだましたりと何かしらの弊害が出てくるので程々にしよう。付け加えておくと、いくら動体視力を鍛えたとしても、見た者を一瞬で忘れてしまうとあまりイミがない。特に言葉のひとつひとつを覚えて、さらにそれを言葉にするという作業は動体視力だけでは不可能。要は「頭も鍛えろ」ってコト。



種男の車の最大の難所のひとつ。駅員の持つパネルを覚え、ボタンかキーを押すのだが、「救命野郎Aチーム」のような不正解だと次の問題に進むわけではなく、1問でも正解できないと、そのまゝゲームオーバーになってしまう。しかもボタンの受け付け時間はあまり長くはないので、問題を正確に覚え、すばやくボタンを押そう。ここでは、特に難しい16問目以降の問題を掲載したので、よく覚えてほしい。1度ボタンを押し、不正解になった数を覚えておき、次の入力で正解するという方法もあるが、余裕度かダウンするので、あまりオススメはできない。問題を見逃したときなどの最終手段として覚えておこう。

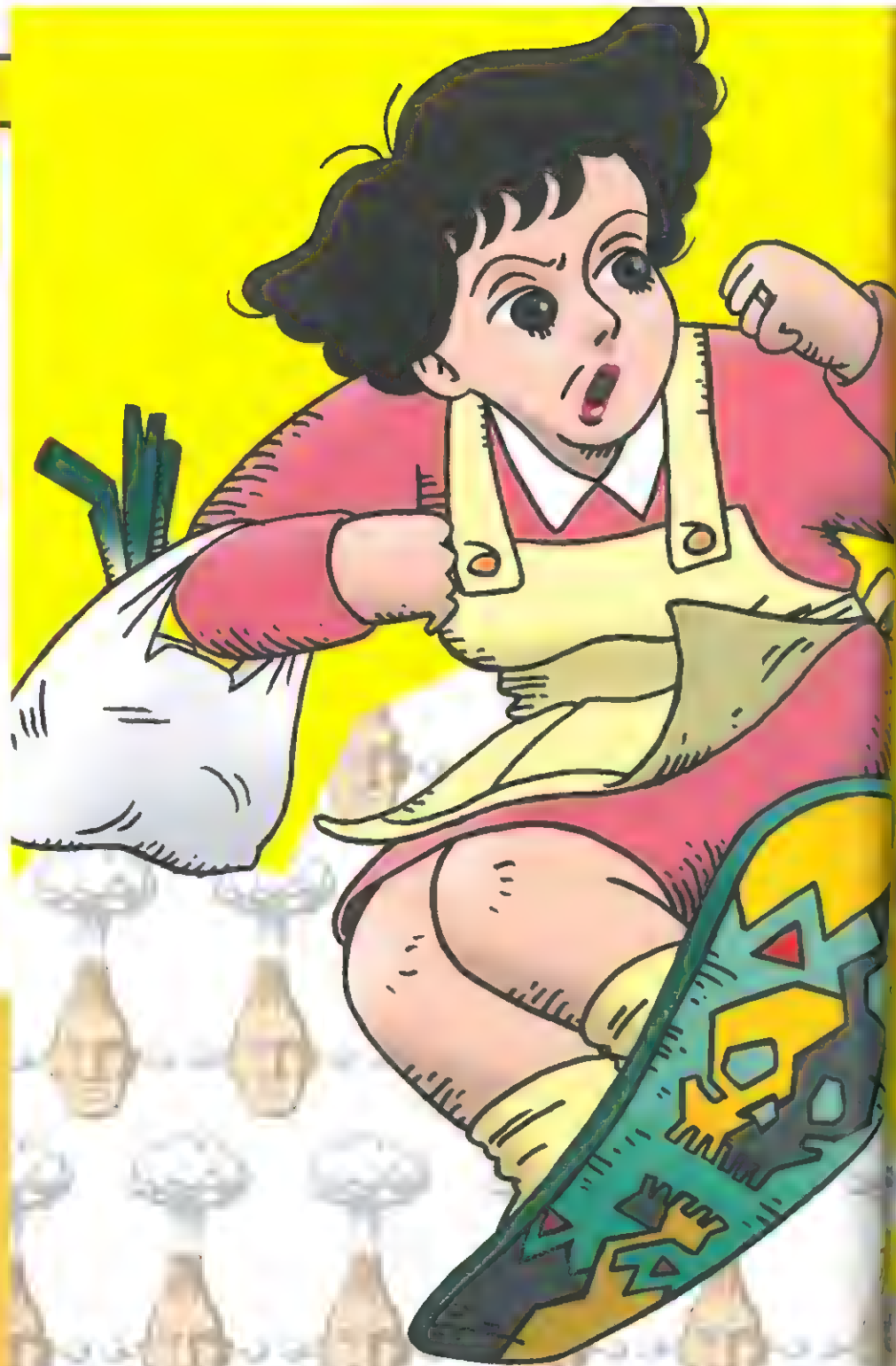
- 6駅目
ボタンを1+2+1+2回押し、×を押せ!
L2ボタンを2+2+1+3-2回押し、×ボタンを押せ!
1キーを20-5-3-2-1回押し、×ボタンを押せ!
ボタンを20-3-3-3-3回押し、×ボタンを押せ!
- 7駅目
ボタンを太閤系の感度の数押し、×ボタンを押せ!
ボタンを十二支の哺乳類の数押し、×ボタンを押せ!
1キーを五角形の対角線の数押し、×ボタンを押せ!
ボタンを徳田ツヨシくんの年齢の数押し、×ボタンを押せ!
- 8駅目
ボタンを回という漢字の数押し、×ボタンを押せ!
ボタンを国という漢字の数押し、×ボタンを押せ!
ボタンを目という漢字の数押し、×ボタンを押せ!
ボタンを金という漢字の数押し、×ボタンを押せ!

NEXT: Congratulations▶▶▶

ドノワ
マナチンキ

第二章

悦子の書



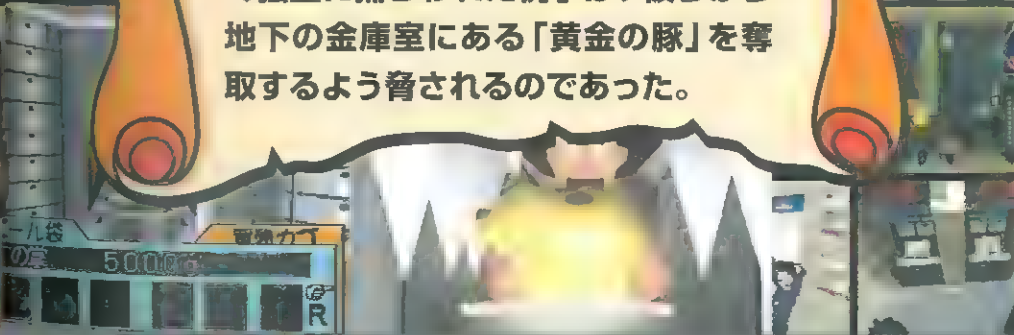
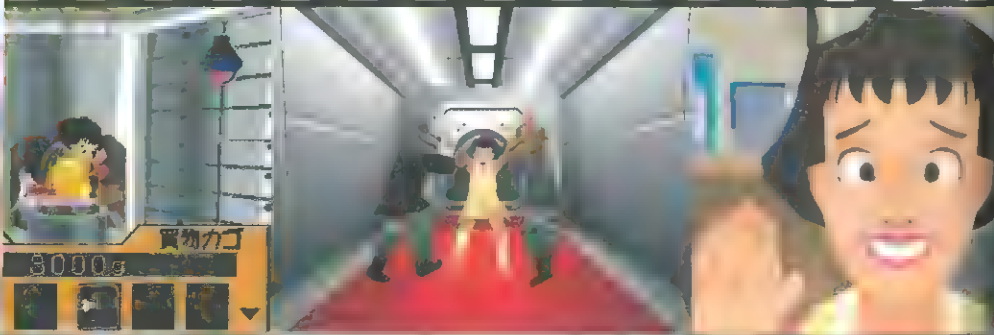


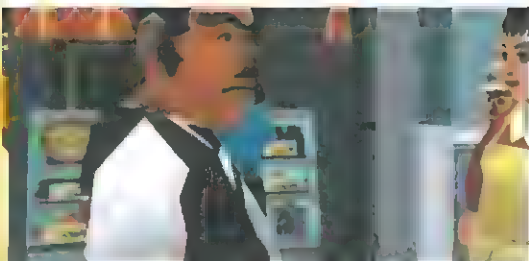
第二章 悦子の章

第一話

主婦は見ていた

棚祭家の主婦・棚祭悦子は、義母の誕生会に出す料理の材料をそろえるため買い物に出ていた。しかし、その途中でお金をおろすために銀行へ立ち寄ったところ、そこはちょうど銀行強盗に襲撃されている最中だった!! あえなく強盗に捕らわれた悦子は、彼らから地下の金庫室にある「黄金の豚」を奪取するよう脅されるのであった。





11-1144

7711/ST-4-



出口までたどり着け！ 激しく○ボタン連打で、そおっと前進。強盗に見つかると失敗。見つかりそうになったら、×ボタンを押してバックだ。監視カメラから強盗の位置を推理しろ！ レーダー画面で、強盗の色が黄色になったら注意信号。赤の時に飛び出しているとかゲームオーバー!! えびず銀行は、トイレの中も監視中だ!!



一監視カメラの設置位置は、小池さんが決定したものの、かどうかは分からないが、トイレや更衣室にカメラを設置すると後が大変 ねっ さん

第一話 主婦は見ていた

狼たちの午後いち



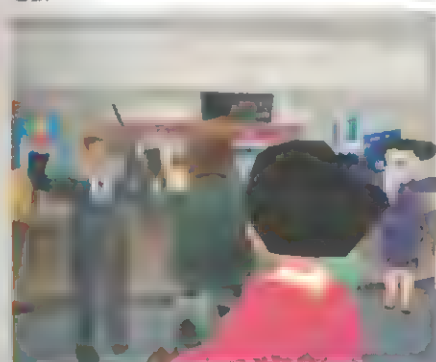
主婦緊迫!! 銀行強盗の魔の手から決死の脱出行!!

昼下がり奥様劇場「棚祭家の人々」第1話

棚祭家の主婦・棚悦子は街を歩いていた。義母・タネの誕生会のための買い物をしていっただけなのに、さういふ理由で、世間では「再婚だ」と言われているような嫁姑の関係とは程遠いものであったが、かといって彼女の誕生会の料理の手を抜くわけにはいかなかった。彼女は、夕飯を

すき焼きにすべく買い物を続けていた。

しかし、彼女の運命は偶然立ち寄った銀行のロビーで変転する。銀行の中は、機関銃を持つ覆面姿の団によって占拠されていたのだ。幸い彼らに見つからずに物陰へ隠れることができた彼女は、こっそり入口へ。「だって、お義母さんとの仲が気ますくなったら困るじゃない!!」



・それは主婦の日常を破壊するには過ぎた光景だった



↑悦子の行動はすべて監視カメラに捉えられていたのだ

巨大都市ニューヨークのマンハッタン。そこで、白屋の銀行に押し入ったソニー（パチーノ）とサル（カザール）は強盗に失敗。銀行員を人質にとり、警察相手の確戦戦に入る。警官隊が銀行を包囲する中、ソニーは意気揚々と警察側に要求を出していくが、やがて彼らの射殺が決定される……。

今やハリウッドでも名優の位置にいるパチーノが若かりし頃に出演した出世作。性格俳優とも言われる彼の熱演が緊迫の連続シーンを生み出した名作である。

狼たちの午後

DOG DAY AFTERNOON
(75年/米映画/125分)

監督：シドニー・ルメット／出演：アル・パチーノ、
ジョン・カザール、チャールズ・ダーニングほか

the Original

59

第一話 主婦は見ていた

目方でポン!



主婦緊迫!! 銀行強盗の魔の手から決死の脱出行!!

屋下がり奥劇場「棚架家の人々」第3話

銀行の自動ドアまで逃げ延びた悦子は、後から入ってきた強盗に鉢合わせ、結局捕まってしまう。男らしい屈強な強盗2人に両脇を抱えられ、銀行の奥へと連れ去られる悦子。彼女は必死に抵抗しながらこの後のことを考えていた。「ごめんなさいお義母さん、ツヨシ、リリカ、そしてあなた…ついでにペロ……」

いったいどうしてこんなことになってしまったのだろうか? 思いをめぐらす悦子の頭の中には一言、「偶然」という言葉だけが、色を変え、形を変え、書体を変え、さらにはローマ字で「GU-ZEN」となったり、最後には「accident」と英語になってみたりなんかしながら、くるくると回りつづけていた。思えば、彼女の人生は偶然の重なりで出来ているようなものだった。ツヨシを生んだのも、平凡なサラリーマンの種男と結婚したのも、今思えば偶然の産物だった。もしかしたら、女として生まれて来たのも悦子という名前になったのも、いや、彼女の存在そのものが偶然で成り立っているのかもしれない。強盗に捕

お昼時に放映されていた帯番組で、「お買い物」系の番組に属するものであった。出演者は主婦で登場し、奥さんの目方(体重)に合うよう品物を選んでいくという番組。近似値(±3kg以内)であればその商品がもらえ、ピッタリであればハワイ旅行がもらえた。今ではハワイ旅行自体も珍しい商品でなく、買い物番組の人気衰退ということもあって、いつのまにか番組自体も終了してしまったようである。

目方でドン!!

(日本テレビ・読売テレビ系)

the Original

まったショックで錯乱したのか、悦子は訳のわからないことを考えながら銀行の奥へ、彼女のような主婦なら一生縁がないであろう場所へと連れて行かれていたのだった。この先にあるものが、平凡な彼女を非日常へ連れていくのもまた「偶然」なのかもしれない。



! 強盗に銀行の奥へと連れ去られる悦子。この先には

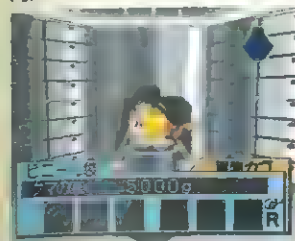


* 黄金色に輝く豚と主婦。そしてトゲ 主婦様様様

ルール!!



重さを合わせろ!! 黄金の豚と同じ重さになるように、買い物カゴから選んだ品物をスーパーのビニール袋に移せ! L/Rボタンで買い物カゴとビニール袋が入れ替わる。○ボタンで品物決定。選べる品物は6個以内。□ボタンで重さの差が分かる。カゴの大きさと中身の品物が合わないが、大人なら広い心で対処。時には、見てみぬふりも重要!!



〜クマの掌、水牛の角、ベレッタマカシン、世界樹の葉まで。悦子に揃えられぬ食材はなし!! しかも夕食のおかずは、すき焼き。肉は原始肉を使う?



えびす銀行24時!! 警備カメラが捉えた迫真の映像!!

・台座に置かれたブタを前に、
重い物袋を探る悦子。台座が
重さを感知してトゲを動かす
なら、同じ重さを台座に感知
させたままにすればいい。そ
う思ったかはわからないが



・ここをどう切っても平凡な
主婦である悦子。彼女に銀行
の厳重なセキュリティを破る
ことは出来ぬのだから、も
しろ失敗すれば、それは確実に
死へつながるだろう...



屋下がり奥様劇場「機察家の人々」第4話

銀行強盗が悦子を生きてきたのは、銀行地下の大金庫の中だった。悦子はいつも使っている銀行の地下にこんなものがあったなどとは、当然のことながら思わなかった。強盗の縛めをとかれた悦子は2人から金庫の奥へ行くようながされる。悦子が入ると、6畳いどの空間に白い台座があり、さらにその上には黄金に輝くブタの像が置かれていた。強盗はこのブタを彼女に取ってこさせようとしているのだ。悦子は台座の上のブタに手を伸ばす。しかし、その手がブタを台座から引き離した瞬間、天井から無数のトゲが落下する!! 間一髪、ブタを台座に戻すトゲはもとあった場所へ戻ったが...。「ダメよ。こんなんじゃ取れっこないわ!!」

天井に剣山!! 鉄口に脅される主婦は絶体絶命!!

屋下がり奥様劇場「機察家の人々」第5話

悦子は決心した。「台座は重さに反応している。なら重しをすればいいじゃない!!」彼女は買い物袋から重しになる物を出し、台座に置き始めた。しかし、平凡な主婦である彼女がなぜこんなことを思いついたのだろうか? それもまた、「偶然」のなせる技なのかもしれない。

・金のブタと同じ重量を台座の上に置き、見事セキュリティを破った悦子。しかし、彼女は「この材料でどんな「すき焼き」を作ろうか?」というのだろうか?

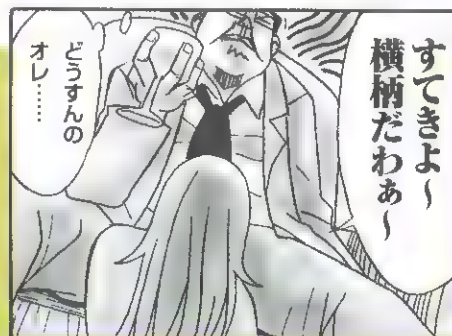
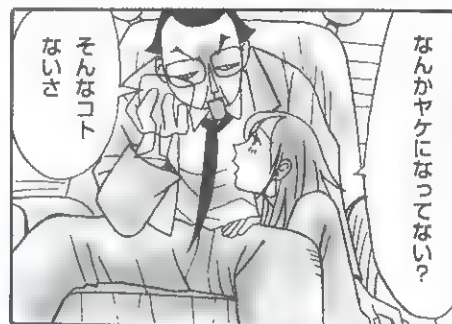


重量をぴったり合わせる秘訣は、「端数を合わせる」ことだ。百単位までの重量はそれらしいものを積んでいけばうまく、く。しかし下の桁、とくに一の位にある「3」や「4」といった数字にあった物をきっちり置かないとうまいいかないの。端数の目方のある物はそれほど数はないので、たとえば3の倍数なら「やくそう」、2の倍数ならといった感じでそのアイテムをすばやく見つけ出してこよう。また、台座の上には6つしかアイテムをのせることができないことも頭に入れておきたい。ボタンで買い物袋へアイテムを戻すのは結構なタイムロスになるのだ。最初は千単位の重さがある物で重量を稼いでいくこと

黄金のブタ盗難事件 金庫にあった証拠を公開

(通苦羅新聞○月×日付朝刊より)

機関銃などで武装した強盗が銀行内に押し入り、地下の金庫室に置かれていた「黄金の豚(△万円相当)」を奪って逃げた事件で、警察は×日、現場の金庫室に残されていた証拠品を公開した。証拠品は以下の表に示されるように、現場付近の商店街で購入できる非常にありふれたもので、捜査側は「購入者の特定は非常に困難」としながらも、入手経路の確認を急いでいる。また、銀行内に捕まっていた行員からは、後から入ってきた犯人グループのリーダー格と思われる人物と一っしょに、エプロン姿の女性性が地下の金庫室へ向かったとの証言もある。



品名	重さ・g
クマの掌	5000
水牛の角	4000
原始肉	3000
タイ	2000
白菜	1500
大根	650
キャベツ	580
ポーション	560
ベレッタマガジン	450
サバ水煮缶詰	380
カレー	340
長ねぎ	320
トマト	230
ジャガイモ	220
鰯の開き	170
玉ねぎ	160
ニンジン	140
世界樹の葉	59
温州ミカン	50
ティッシュ	44
やくそう	33
オオバ	11

高級宮廷料理「満漢全席」

悦子のカゴの中に「クマの掌」というものがある。本当に食べ物かと思う人もいるかもしれませんが、中華料理などでは、実際に使われる食材のひとつです。

クマの掌という満漢全席のことを思い浮かべる人もいると思います。満漢全席とは、ラストエンペラーでも有名な、中国の清朝の高級宮廷料理のことです。清朝は、満州出身の王朝で、出身地である満州と、王朝のある漢(土地でいうところの中国と考えてください)の、つまり満漢両方の美味

しい食べ物や珍味を集めた最高級の料理のことです。満漢全席は、祀宴、尊宴、燕宴、團宴の4つに分かれ、少なくとも30品目、多ければ160品もの料理を、延々と2日間に渡り食べつづけるというものです。

伝えられる話によれば、あの有名な西太后は大変なグルメで、満漢全席は、西太后のご機嫌をとるためのものでもあったらしい。西太后には、訪問先であっても、常に100人もの料理人が待機していたということです。

ドノケ
マナチリキ

NEXT:黄金の豚▶▶▶

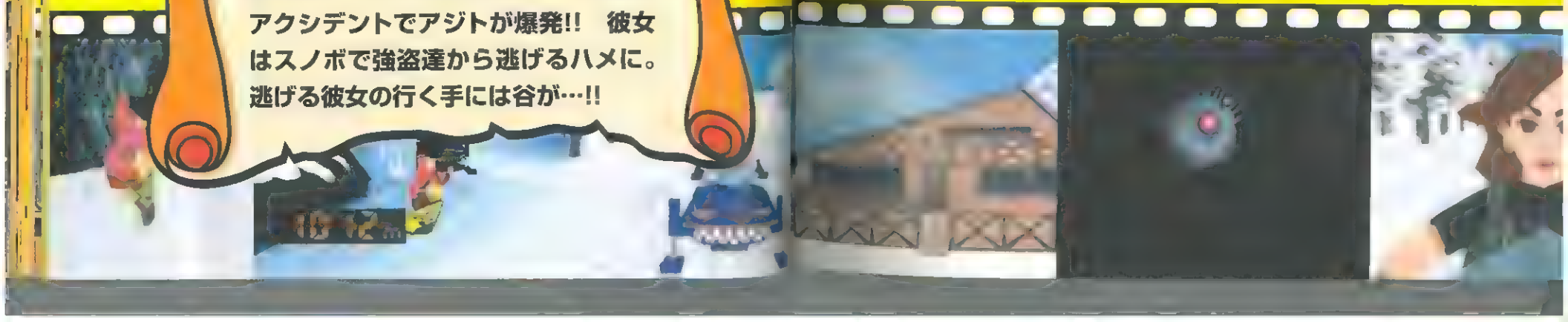


第二章 悦子の章

第二話

イツコS.O.S

見事、黄金の豚の奪取に成功した悦子だったが、銀行強盗達は彼女を解放してくれなかった。しばらく後、悦子が目を覚ますとそこは銀行強盗達のアジトだった。そこで彼女は黄金の豚の秘密を解くことに成功するが、その後のアクシデントでアジトが爆発!! 彼女はスノボで強盗達から逃げるハメに。逃げる彼女の行く手には谷が…!!





↑一見単なる置物だが、実はトンでもない代物だった!!



ハムスター **クワイズスター**

音楽を奏でろ! 上から落ちてくる豚のマークに合わせて、強盗の演奏通りに、○ボタン、□ボタン、方向キー左右を押して、黄金の豚の暗号を解け!! 1音間違ふごとに余裕度ダウン。8回演奏できればクリア。COOLなプレイで悦子もノリノリ。ハムスターの開放に一步前進! なお、このゲームはポーズできない。

↑話題の新ユニーク、悦子もノリノリ。ハムスターの開放に一步前進! 買い物カゴとトランペット片手に、今日もファンキークレイジ!!



第二話 エッソS.O.S 黄金の豚

主婦悲劇!! 屈強な男たちに連れ去られた彼女の運命は!!

昼下がり奥様劇場「樹祭家の人々」第6話

主婦が目覚めたそこは、もうすでに銀行の大金庫ではなかった。悦子は倒れる直前の出来事を思い出そうとしていた。「そうだ、私、銀行へお金をおろしに入って…」彼女は大金庫で黄金の豚の奪取に成功した後、銀行強盗たちによってこの場所へ連れてこられたのだった。



↑スポットライトにさらされる3つの影。中には…

「どうになってしまうのかしら、私…」彼女の頭の中には、これから先の自分が渦巻いていた。「ごめんなさい、お義母(以下略)。」すると、部屋の中から音楽が流れてくる。「このメロディは…」悦子は、なぜか楽器を持って現れた2人の銀行強盗に合わせて、目の前に置かれた黄金の豚を奏でていたのだった。



↑バックの2人の合わせて黄金の豚を奏でる悦子



↑「黄金の豚」は、夫・種男の同僚だった

1920年代のイタリア。アドリア海を根拠とする賞金稼ぎのボルコは、元イタリア空軍パイロット。だが戦争末期に豚になる魔法を自らにかけ、その姿のまま生きていた。そんなある日、ボルコの元に空賊の囃った米人パイロットが挑戦を仕掛けてくる。ボルコはその男カーチスと対決することになるが……。

今や日本映画界の中で確たる実力者として認知される宮崎駿が、原作・脚本・監督を兼任したアニメ作品。古きよき時代を舞台に、男のダンディズムを語っている。

紅の豚

(192年/日本映画/92分)

監督 宮崎駿/作画監督 賀川愛、河川俊夫/声の出演 森山周一郎、加藤登紀子、桂三枝、岡村明美ほか

the Original

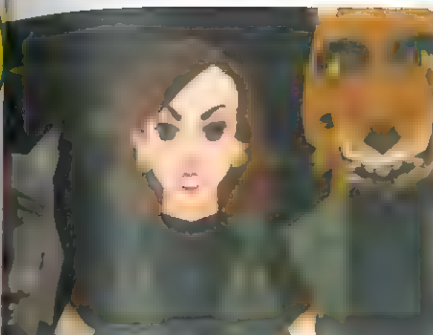
銀行強盗のハートに響け!! 黄金の豚のメロディ

屋下がり奥様劇場「樹祭家の人々」第7話

主婦は奏でていた。正確には、奏でるように黄金の豚の背にある、○・×と矢印型のボタンを押しているのだ。悦子は久しぶりの感覚に体の芯を酔わせながら、ひたすらメロディを奏で続けていた。「こんなこと、リリカのお父さんと始めて会った頃以来だわ…。」興奮の極みに達した悦子は、いつしかボタンを押すことさえやめ、二人の強盗と黄金の豚が奏でるメロディに浸っていた。それが、黄金の豚の「本当の機能」を呼び覚ますカギであることも知らずに。



「銀行強盗のバック演奏をお手本に、黄金の豚を奏でる悦子。演奏する彼女が次第に…」



「『最終兵器』の発動を喜ぶ銀行強盗たち。彼女たちの狙いは最初からこれだった」



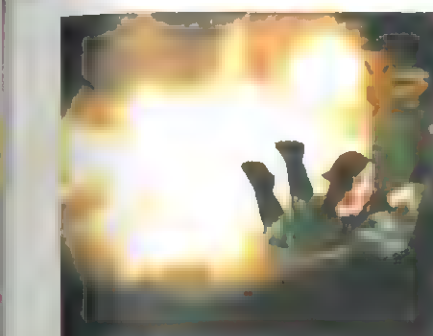
目から怪光線!! 隠された牙を剥き出す黄金の豚!!

屋下がり奥様劇場「樹祭家の人々」第8話

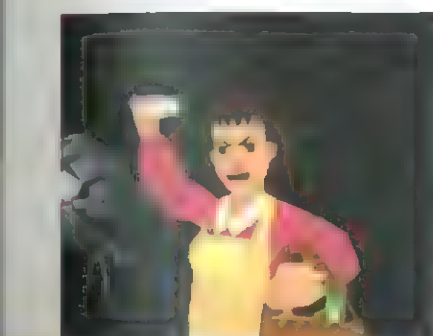
ふいに音楽が止まる。それまでたんなる豚の置物だった黄金の豚が、本来の姿を現わそうとしていた。悦子がこれまで押していた背中のボタンの部分が開き、中から自動車組み立て工場にある溶接ロボットのような機械が、まるで植物が芽を出すように出現したのだ。しかし、その姿を見て銀行強盗たちは、驚くどころか歓喜をあげていた。そう、最初からはっきり分かっていることだが、彼女たちの目的は黄金の豚という「最終兵器」を手にとることだったのだ。



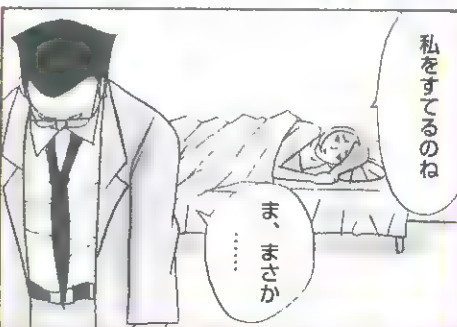
「すべての楽曲を演奏し終った黄金の豚。それまで単なる置物だった黄金の豚が本来の姿を現わす」



「しかし、発動した最終兵器は強盗の首領不二雄子たちにレーザーを発射する」



「あまりに乱暴な兵器の仕打ちに悦子は、『こんなことしちゃダメじゃない』」



「ビートマニア」に始まる音楽ゲームブーム

「パラッパラッパー」があくまでリズムとアドリブによる「音楽での遊び」を目指したのに対して、「音楽をゲーム化」したのがコナミの発売するBEMANIシリーズである。代表作ともなっている「ビートマニア」は、クラブハウスのDJたちが行うアナログレコードによるラップと、キーボード演奏をゲームに持ってきたもの。キーボード自体は5鍵しかなく、大きなものではないのだが、リズムの速さ、複雑さで難易度わけされており、かなりプレイヤーを選ぶゲームと言える。

発表直後からゲームセンターで熱狂的なファンをつけたBEMANIシリーズはその後もさまざまなシリーズを生み出し、ダンスをゲーム化した「ダンスダンスレボリューション」の大ヒットへと結びつく。

現在ではギター、ドラムなどバンドセッションのあらゆる面からのゲーム化が目論まれている。

ドラクマ
マナチンキ



全体を通してのコツは、「音符のマークが押すラインに来るよりも速めのタイミングでボタン押す」こと。「タネオーダンスパーティー」の時もそうだが、マークがラインにぴったりにかかった時に押しても、コンピューターに「遅い」と判断されてしまうのだ。また、演奏が進んでいくとマークが流れてくるラインがあまりくじ状態になってくるが、これはプレイヤーを引っ掛けるためのブラフにすぎない。あみだになが部分は無視して、ライン手前にきたマークに合わせてボタンを押していけば問題なく演奏できるはずだ。また、メロディーは覚えておくので、やり直ししながらマークの 패턴を見切ってしまう。



「銀行の地下に埋蔵された黄金の豚のメロディを奏でる悦子。演奏する彼女が次第に…」

NEXT: スノボ・ウィズ・ウルブズ ▶▶▶



主婦爆走!! ホワイストノーに刻む愛憎のシュプール!!

屋下がり奥様劇場「樹祭家の人々」第9話

主婦は滑っていた。爆発した銀行強盗のアジトから偶然放り出された後、偶然足元にあったスノーボードに偶然乗っていたのだ。最終兵器爆発の原因を作ったのは、ほかならぬ悦子だ。「だって、たかが大根で叩いたくらいで、なにも爆発することないじゃない!!」



1 滑る悦子。買い物袋を放さないのは主婦の性か

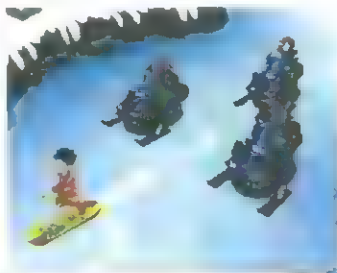
19世紀、南北戦争の最中に負傷した北軍中尉のジョン(コスナー)は戦地での偶然から英雄となり、勤務地の選択権を与えられる。やがて彼は、西部開拓地のダコダに着任、そこで出会ったネイティブ・アメリカンの一族との交流を深め、「狼と共に踊るもの」の称号を受けるまでとなっていた。『アンタタッチャブル』以下数本の映画で人気を得たコスナーが、自ら製作・監督を務めた異色の西部開拓史映画。アカデミー作品賞以下7部門を受賞した。

ダンス・ウィズ・ウルブズ
DANCES WITH WOLVES
(90年/米映画/181分)

監督 ケビン・コスナー/出演: ケビン・コスナー、メアリー・マクドネル、グラハム・グリーンほか

the Original

しかし、偶然はここまで来ても悦子から手を離そうとしなかった。スノーモービルに乗った不二峰子率いる銀行強盗が、悦子の後を追ってきている。彼女たちの手には銃口がキラリと光る。はたして悦子の運命は!? それはまたしても偶然のみぞ知ることなのである。「ごめんなさい(中略) ついでにペロ…」



「雪面を駆け下りる主婦と3匹の野獣!!」悦子は銀行強盗が手にした銃口の顔食となってしまうのか?



「スノーモービルを駆ける悦子。彼女の微笑み、物を追い詰める猛獣の牙、よく似ている」



スノボ



ハル!!

クワイズター

ゴールまでたどり着け! 方向キー左右で追手の攻撃を避けろ!! 距離メーターが0になるとゴール。爆弾や銃弾に当たると一定時間操作不能。左右の壁に当たると余裕度ダウン。爆風を利用すれば、華麗な空中技も可能! プロペラターンで、ゲレンデの視線を1人占め。なお、このゲームは技を決め手も得点とは関係ない。



「スノーボードよりもスノーモービルの方が速いはずだが、新雪で斜度のきつい場所ならボード有利か? アルペン用のボードなら攻めからも変わる」

第二話 エッソS.O.S

ウィズウルブズ

主婦を狙う非情の銃弾!! 足元に散るのは血が雪か!?

星下がり奥様劇場「榎家の女々」第10話

主婦は左右から放たれる銃火を左右に避けながら、雪道をまっすぐ降りていった。道の左右は岩が張り出していて、悦子の逃げ道を大きく妨げている。時折、銃弾が足元で爆ぜると悦子は大きくバランスを崩し、岩に引っかかってコマのようにくるくると回転するのだった。

「いったいどうなってしまうのかしら、私。」

悦子の行く先に滑る以外の選択肢は用意されていなかった。それらは、まったく無責任なことすべて「偶然」のものであったからだ。



「強盗の銃撃を偶然ターンして避けた悦子。転ぶのは単なる偶然に過ぎない。」

主婦を振り回す偶然のワナ!! 悦子絶体絶命!?

星下がり奥様劇場「榎家の女々」第11話

主婦は滑り続けた。スノーモービルからの銃撃が、時折悦子の体を右へ左へ弄ぶ。「いったいいつまで続くのかしら…。」しかし、偶然には彼女を退屈させることなどする訳がなかった。強盗たちのアジトである山荘からまっすぐ続く道の最後には、クレバスが大きく、そして黒々と口を開けて悦子を待ち構えていたのだ!!

「ごめ(中略)お義母(中略)あな(中略)ついでに…。」永遠に思える闇の中で、悦子の意識は途切れ途切れになっていった…。



「千尋の谷底へ主婦死のタイプ!! 偶然はまた、無責任に彼女を救ってしまうのか?」

(たぶん) 希少な画面構成

「スノボ・ウィズ・ウルブズ」は、テレビゲームでは珍しいキャラクターが手前方向へ進むゲームである。といってもポリゴンによる3Dアクションが全盛となっている今の人たちに言っても、いまいち「?」だと思おう。

キャラクターが手前に移動するということは、キャラクターの行く先をプレイヤーにはほとんど見せず、常に後方から左右でゲームが展開する。つまり、「追われる」ことを目的とするゲームにぴったりの画面構成であるといえるわけだ。

この構成を最初に採用した(と思

われる)ゲームは'80年代後半に登場したアーケードゲーム「エドワードランティエ(データイースト)」である。このゲームでは主人公が自動車やモーターボートに乗って突っ走りながら、追いつかる悪漢を愛用のムチでまっぴらにするゲームシーンをこの構成で描いていたのだ。3Dといえは画面の奥へ向かうのが当たり前の構成をひっくり返した、まさにコロンブスの卵的システムであるといえよう。

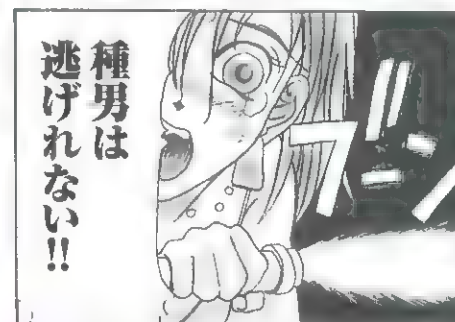
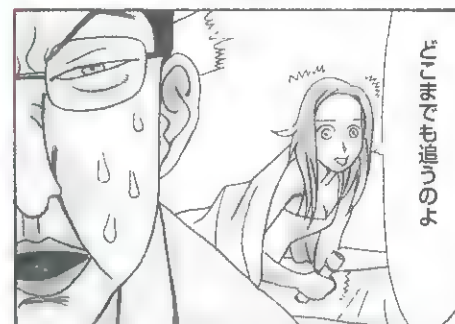
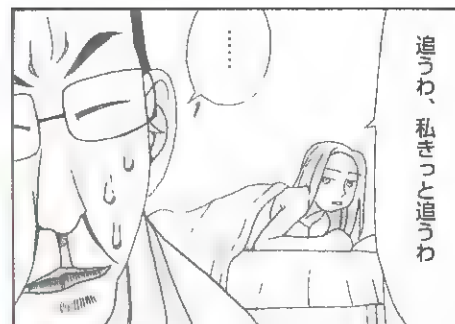
ド/ワテ
マナチソキ



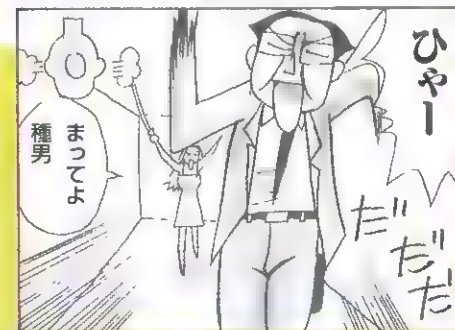
一番のポイントは「スノーモービルの前に絶対出ない」こと。悦子を一定時間コントロール不能にする銀行強盗の銃撃は、かならずまっすぐ前に向かって行われるからだ。常に3台のスノーモービルの位置を確認して、そのスキ間の部分にいれば左右の壁に衝突することなく滑走距離を伸ばるはまだ。悦子の乗るスノーボードは常に左右の斜め方向へ滑り続けるので、同じ位置に居続けるためには、方向キーを細かく左右に押して態勢を安定させる必要があるぞ。また、壁にぶつかってしまったら、滑っている方向とは逆の向きへ方向キーを押して、回転から復帰したらすぐに態勢を整えて銃撃を回避できるようにしたい。



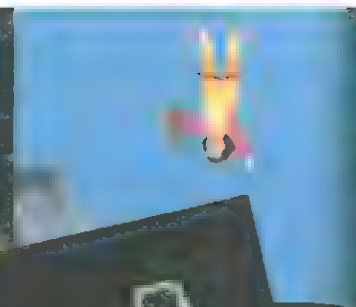
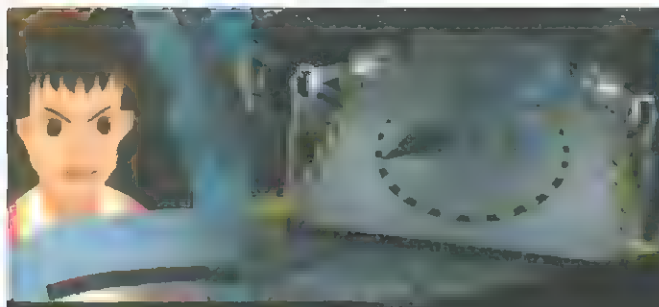
「強盗の怒りの手榴弾が悦子に炸裂する!!」



↑悦子が木の葉のように舞う。彼女の人生のように



NEXT: トップガンもどき▶▶▶▶

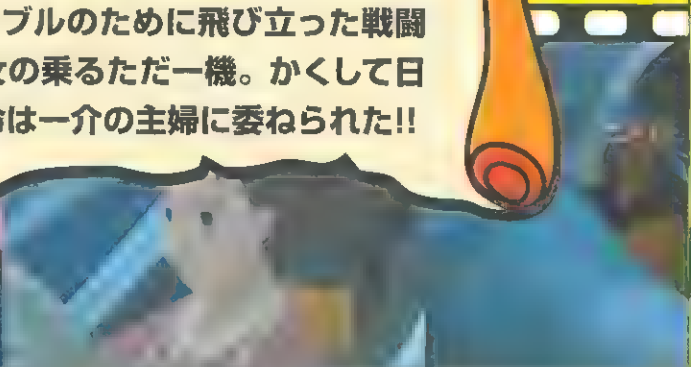
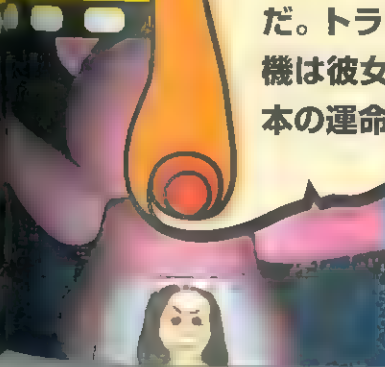


第二章 悦子の章

第三話

眼下の敵

強盗に追われ、谷底へ転落した悦子。彼女が目覚めた場所はその世ではなく、防衛軍の秘密基地だった。家へ帰るために戦闘機を拝借した悦子だったが、そのとき基地内に警報が…!! 突如現れた怪物を退治せよというのだ。トラブルのために飛び立った戦闘機は彼女の乗るただ一機。かくして日本の運命は一介の主婦に委ねられた!!



トップガンもどき



屋下がり嬰様劇場「棚祭家の人々」第12話

↑ 乗りこむ悦子 再び偶然に弄ばれるとも知らずに

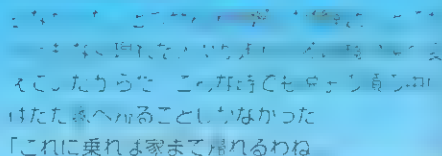
86年の公開と共に、MTV型のミュージッククリップと絡めた戦略が当たって大ヒットした青春映画である。

TOP GUN

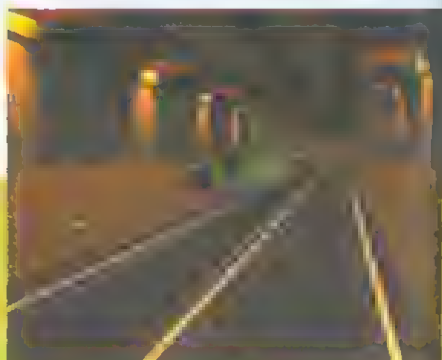
(86年/米映画/110分)

監督：トニー・スコット／出演：トム・クルーズ、ケリー・マクギリス、ヴァル・キルマーほか

the Original



・格納庫からエレベーターに乗って移動する戦闘機

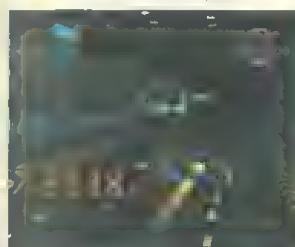


' 秘密基地の通路を飛行する 大空よるるた先た

77777777



戦闘機を操縦して、出口にたどり着け！ 方向キーで障害物を選べ。障害物にぶつかり余剰度ダウン。距離メーターが0になれば、無事脱出。帰還してくる戦闘機に罪はない。進入を許可した管制を責めろ！ 閉まっていたはずの隔壁の間から、急に飛行機が飛び出してくるが、垂直離着陸機だから設定上はオーケー!! それ以前の問題???



「悦子が乗る戦闘機、ハリヤー滑走路を使用せず、ヘリコプターのようには垂直に離陸、着陸可能な機体だ。自衛隊には配備されていないが

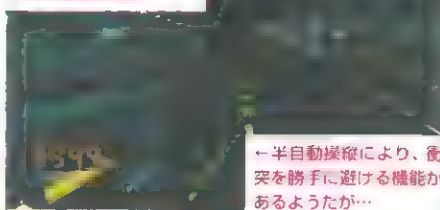


奇蹟のテイクオフ!! 主婦パワーは戦闘機をも動かす!!

屋下がり奥様劇場「棚架家の人々」第13話

主婦は飛び立とうとしていた。防衛軍が出撃態勢になっていたのか、戦闘機はなにをするごとなく格納庫からエンベーターに乗って運び出された。エンジンが始動し、機体の後にジェット噴射から後方のもを守るプラストシールドが立ち上がる。野太い排気音と振動になすがままにされながら、彼女は安心しきっていた。しかし、偶然は彼女から離れた訳ではなかった。

←同じ戦闘機か2機、ならんで通れるかどうかという狭い通路を飛ぶ



←半自動操縦により、衝突を勝手に避ける機能があるようだ...

繰り広げられる死のダンスに主婦は耐えられるか!?

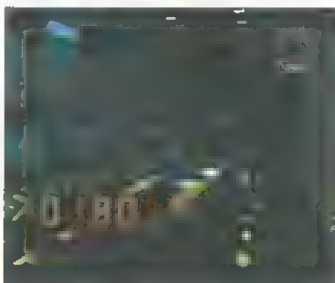
屋下がり奥様劇場「棚架家の人々」第14話

主婦はかっ飛んでいた。戦闘機は狭い通路の中を飛んでいた。通路の中には無数のシャッターが発進する悦子の戦闘機にいまさら気付くかのように次々と開いてる。そして、驚くことに反対側から同じ戦闘機が飛んできている!!



↑シャッターが主婦を襲う!! ↑通路で死のニアミス発生!!

自動操縦のため衝突はしないだろうが、そのたびに悦子は心臓にひやりとするものを感じるのだった。果たして偶然は悦子の緊張を殺さない程度に止めてくれるのだろうか!?

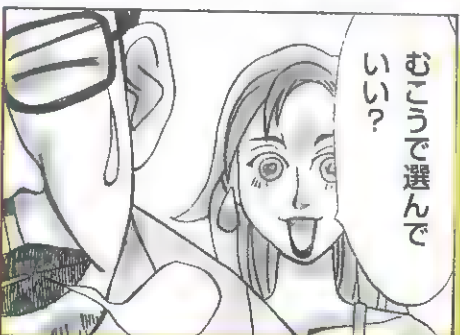
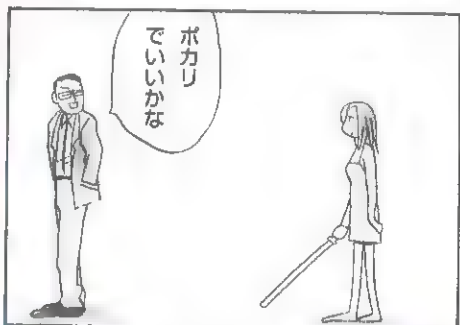


←次々と現れるシャッター! 戦闘機を避けないうと、操縦席がそのままだまに!



パイロットの回想 199X年○月×日

夜中にいきなりスクランブルがかかって、とるものもとあえす手近の機体に乗こんだんです。空港に怪獣が出現したってんで、とにかく乗ってね。そうしたら、あんまり慌てたもんだから、戦闘機はぜんぜんあさっての方向へ行っちゃって...もう大混乱ですよ。幸いまとまな方向に出たのが1機だけあってそいつが何とかしたらしいんですけどね。あの時、そいつと通路でニアミスしたんだけど、なんか操縦席にエプロンつけたオバさんが乗ってような気がするんですよ...オレももう年なのかなあ...



司令部「巨大怪獣が東京湾方面へ 進行中! 見つけ次第攻撃せ

無事だったのは悦子の機だけ! 偶然が主婦を揺さぶる

防衛軍の戦闘機について (推測)

軍用機の知識が少しでもある人なら、ここで何の話をするか分かっただろう。

防衛軍の戦闘機は、架空の物となっているが、機体の形状やジェットの噴射口が動くシーンがあることから、これはイギリスが開発したVTOL (ブイトーノ)と読む。垂直離着陸)軍用機AV-8ハリヤーがモデルと考えられる。垂直離着陸機にはエンジンのノズルの向きを変更して垂直に離陸するものと普通のエンジンとは別に垂直離着陸用のエンジンを装備しているものの2タイプが存在する

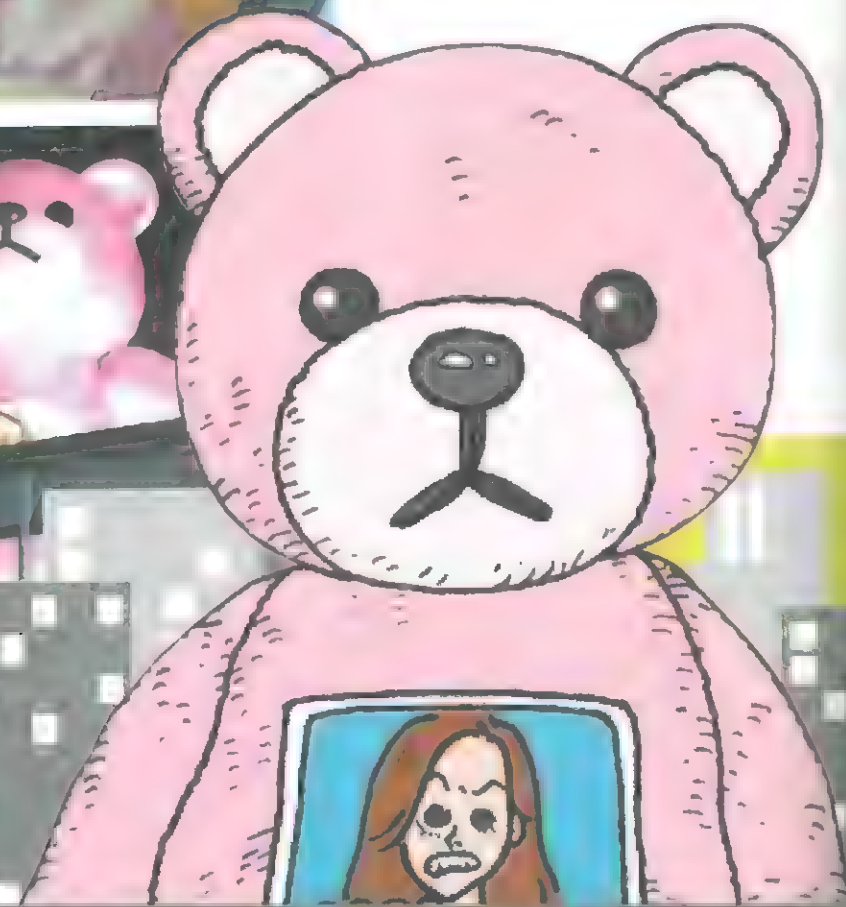
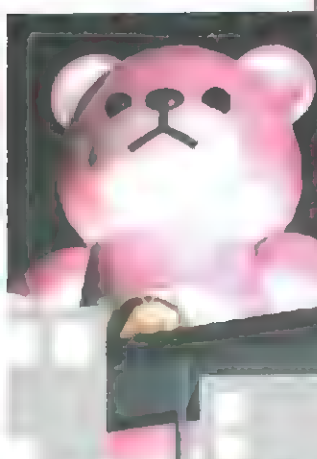
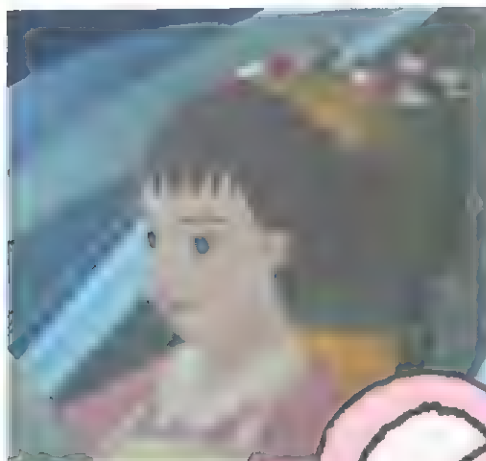
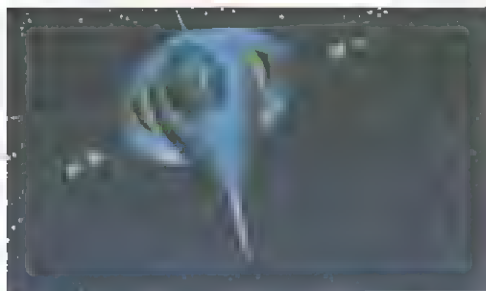
るが、ハリヤーは前者のタイプを採用している。ハリヤーの操縦席には、エンジンの出力を変更するスロットルレバーの脇にエンジンノズルの向きを変えるレバーがあり、基本的に水平から垂直へエンジン推力を変えることが可能である。このことによって、本来の目的である垂直離着陸や、蒸気カタパルトを持たない英国海軍のスキージャンプ式飛行甲板の離陸が容易に行えるほか、従来の航空機には不可能な空戦機動を行うことができる。



シャッターは機体を通路の中心に置き、動きを見切って上下左右に機体进行操作しよう。大きく避けないとミスと判定されてしまうぞ。反航してくる飛行機は真ん中の下にいれば当たらない。それよりもここで気をつけたいのが操作方法だ。他のゲームでは飛行機を操縦する時に上昇は方向キーの下、下降は上を押すのだが、「トップガンもどき」では上昇は上、下降は下と逆になっているのだ。体に染み付いた操作感覚を切りかえる方法はないといっている。ただし、そういった「操作の勘」みたいなものは時と共に薄れていく傾向があるのも事実なので、プレイ前に飛行機もののゲームをやらないようにするといいかもれない。

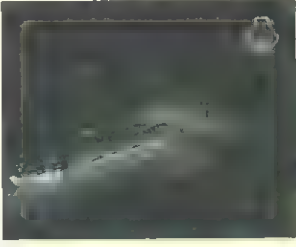
ドクダ
マナチノキ

NEXT:ベアーウォーズ▶▶▶



ル・ル!! **ワイドストーリー**

飛行場が危ない!! 大暴れのクマを破壊しろ! 戦闘機はオート操縦。方向キーで照準を合わせてロックオン。○ボタンでミサイル発射! クマの背中の電源スイッチを狙え!! 8発命中でゲームクリア。時間経過と共に余裕度ダウン。燃料切れでゲームオーバー。娘の顔にもミサイル発射! 家族が見てなきゃ、母、大暴れ!!



↑クマの背中の電源スイッチの青い枠に、飛行機の照準の黄色い枠を合わせて、ミサイル発射! 悦子は別の意味でも強い。



第三話 眼下の敵

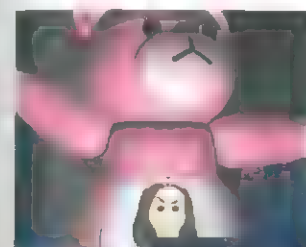
ベアーウォーズ

主婦爆発!! 娘のクマの背中にミサイル撃ちこむ鬼嫁

屋下がり奥様劇場「樹祭家の人々」第15話

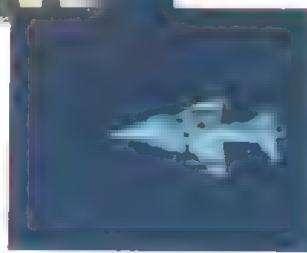
主婦は戦いに赴いていた。ニアミス連発の通路から大空へと飛び立った瞬間、秘密基地から防衛軍の通信を受けたのだ。まさか平凡な主婦が乗っていると思わない司令官は、湾岸の空港で暴れている怪獣の掃討を非情にも命じるのだった。これまでは操縦可能だった機体は完全に

自動操縦となり、湾岸の空港にいる巨大化したクマのもとへと勝手に向かう。そのクマの腹に娘の顔を見つけた悦子は悟ったのだった。「そう、あなたも偶然に巻き込まれているのね…。」悦子は家路を急ぐべくピンクのクマに最後の戦いを挑むのだった。「もしミサイルがダメなら、さっきみたいに大根で…!!」



←空港に突如として出現した巨大なクマ。対抗できるのは平凡な主婦・悦子しかない

・戦闘機の翼下に装備されたミサイルを背中にぶち込み、動きを止めなくてはならない



↑スイッチが目標なのでミサイルの照準は手動だ

舞台は遙か昔、遠い銀河の彼方。皇帝/パルパティーン率いる銀河帝国と反乱同盟軍が戦う世界。2体のドロイドを買い取ったことが契機となり、同盟軍に加わった青年・ルーク(ハミル)はやがてジェダイ騎士となる訓練を受け、ソロ船長(フォード)たちの助けのもと、帝国軍と戦うことになっていく……

今や語るまでもない超有名SF映画シリーズの第一作。以後2作が発表され、99年には全6部を構成するうちの最新作「エピソードI」が公開された。

スター・ウォーズ
STAR WARS
 (77年/米映画/121分)

監督・ジョージ・ルーカス/出演・マーク・ハミル、ハリソン・フォード、キャリー・フィッシャーほか

the Original

ピンクのクマさんVS平凡な主婦!! 真夜中の決闘!!

屋下がり奥様劇場「樹祭家の人々」第16話

主婦はぶち込んでいた。ミサイルを撃つためにはクマの背中にあるスイッチにミサイルの照準を手動で合わせなくてはならない。8発ミサイルを命中させればクマは動きを止めるという。しかし、6発、7発とミサイルを撃ちこんでもクマの動きは衰えない。操縦席が警報を鳴らし、残りの燃料が乏しいことを知らせるなか、8発目のミサイルがクマの背中を直撃するが…。



←自動操縦される飛行機に、なすがままにされながら、悦子はチャンスをつかっていた

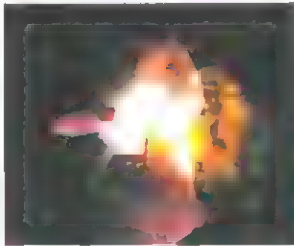
偶然の生還!! そして主婦は平凡な日常へ…

屋下がり奥様劇場「樹祭家の人々」最終話

主婦は帰ろうとしていた。8発目が命中した直後、クマは雄叫びと共に動きを止めていたのだ。いつの間にマスターしたのか、悦子は戦闘機に乗ったまま家路を急ぐ。「さあ、帰って食事の支



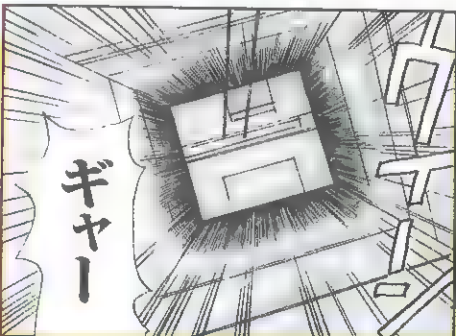
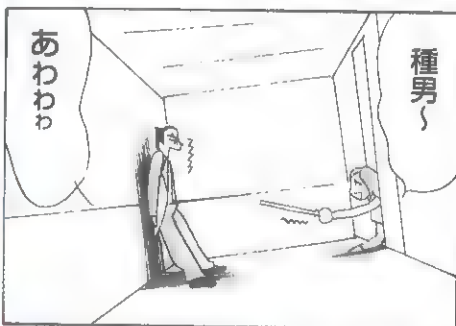
←絶望と思われた8発目のミサイルは、クマのスイッチにクリティカルヒットした。クマは動きを止める



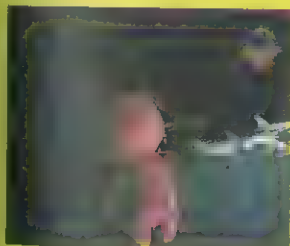
←悦子が偶然の魔の手から離れた時も近づいていた翌日から、平凡な主婦としての生活が彼女を待つ



←悦子に許されているのは照準移動とミサイルの発射だけ。クマを倒さないで家へ帰れない



*無事帰宅を果たした悦子は、家の前に戦闘機を着陸させる。そういえば、庭先には地下鉄があったはずだが、



←それでも照準が動いているならロックオンとみなされる。画面内、うっすらミサイルを撃とう

今、大人気なのはクマである!!

キティちゃんやドラえもん、ミンクーマウス、スヌーピーなど、定番のキャラクターにもいろいろなものがあるが、動物の種類…ということでは、猫、犬、ネズミ(ハムスター)、ウサギ、そしてクマ(パンダ)が世の中で人気のキャラクターであることに気がつくだろう。

古くはティベア、くまのプーさんにはじまり、上野のパンダブームでパンダという新しい仲間が加わった。そして今、ティベア+ピンクと言え、そう、あの「PostPet」のモモである。

実際のモモはちょっと長身で、少しこわめのところもあるのだが、パソコンで一生懸命メールを運ぶその姿に日本中が魅了され「メールを運ぶマスコット」は、常識的なものとなりました。

最近ブームとなっているのが「たればんだ」。のんびりした風体がいやしになるそうである。



基本は「照準をやや下において時を待つ」だ。どうしても旋回する方向へ照準を移動させがちになるが、これだと目標が画面内に入った直後には、すでに照準が行き過ぎることが多いのだ。照準は画面内にスイッチが入ってきたら動かすように。

また、このミニゲームでは、計器の見方にも慣れておきたい。照準の真ん中にある線は、通常の飛行機もののゲームとは違って機体に対する地平線の向きを示している。つまり、この線が右下に傾いている時、機体は左方向に旋回しているのだ。境界が真っ暗になったときはこのことをよく覚えて機体の動きを把握しておこう。空港の地形とクマの場所も忘れないように。

ドラ
マチック

Congratulations!!

第三章

「山」の巻





第三章 ツヨシの章

第一話

マイクロパニック大決戦

大好きな怪獣大図鑑を、近くの公園で読みふけていたツヨシ。すると巨大なクマがツヨシの遙か前方に出現。驚くツヨシに向かってどこからともなく稲妻がほとぼしり、気がつくや彼は小さくなっていたのだった。昆虫サイズになってしまったツヨシに襲いかかるアリジゴク、そして飢えたクモ……。ツヨシはただ逃げまどうだけだった。





ル-ル!!

クワイソスター



アリジゴクの巣から逃げろ！ ○ボタンをリズム良く押せ。メーターの色が変化しているときにボタンを押せばオーケー。アリジゴクが起こす土砂崩れは、方向キー左右で避ける！ 滑り落ちた時は、方向キー左右のどちらか入力で脱出。下まですべり落ちるとゲームオーバー。すべり出したら止まらない。人生と共通。



「アリジゴク」という名前は知っている。巣の形もなんとなく分かる。だが実際のアリジゴクを見たことがあるかというところから砂を投げてくるのは本当

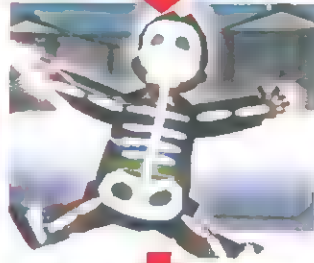
第一話 ミクロバニック大決戦 地獄のアリジゴク

何で小さくなってるの？ これじゃ僕、アリさんだよ

ボクは怪獣漫画が大好きなんだ。みんなは「ガキだな」とか「そんな怪獣いるワケないじゃん」とか言うんだ。ボクだって本気で信じていないよ。けど、「れいせいちゃんちゃく」で「しりょうかい」ボクは気にしないんだ。イミはわかる



「どんな図鑑にも載っていない怪獣をボクは見たい。難しく表現すると『まじろく』と『まじろく』」

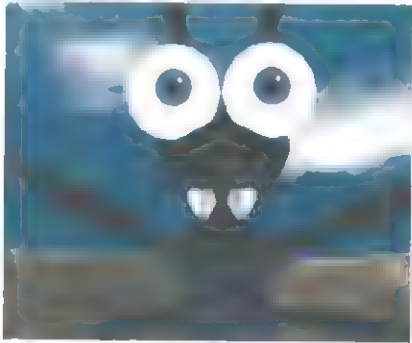


「すごくくじられたよ。よく漫画で骨が見えちゃうくらいに『かんでん』って、あんな感じだと思ってるよ、うん」



「気がついたら なんか周りが違って見えたんだよね まやか、あんなにちっちゃくなってるとは思わなかったよ」

ないけど、お父さんがそういってたからそうなんだよね。そんなボクも、あのときはビックリしたんだあ。だって、いきなり目の前に大きなクマさんが出てきたと思ったら、ボクにカミナリが落ちてきて小さくなったんだもん。ツツーの人ならこんな経験したら、びっくりしてオシッコ漏らすだろうけど、ボクは違うんだ。まあ、ボクの「ぼうけんたん」を聞いてよ。



「あわてるアリさんがボクと絡むわけに……」

60年代、ベトナム戦争時のサイゴン。軍令部に呼び出されたウィラード大尉（シーン）は、ジャングル奥地に逃走し、現地人の王となって王国を築いたカーツ大佐の暗殺指令を受ける。やがて部下と共に河を渡るウィラードは、戦争下の人間の狂気とグロテスクさを目の当たりにする。その後、カンボジアの森林地帯でカーツと彼の王国に遭遇した彼らは暗殺任務にとりかかる……。

コッポラ監督が異様なまでの執念と私財を投入して完成させた名画。評価は今でも賛否両論に分かれている。

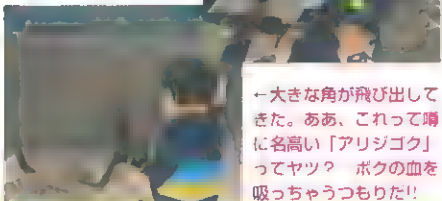
地獄の黙示録
APOCALYPSE NOW
(79年/米映画/147分)

監督：フランシス・F・コッポラ/出演：マーロン・ブランド、マーチン・シーン、ロバート・デュバルほか

the Original

理科で習った「しょくもつれんさ」を実体験したのさ!!

・何かに怯えてるカンジだったんだ。けど、いくら何でも踏み台にすることないよなあ。いくらボクが太いからってね……



大きな角が飛び出してきた。ああ、これって噂に名高い「アリジゴク」ってやつ? ボクの血を吸っちゃうつもりだ!

ちっちゃくなったことに、イマイチびんとなかったんだけど、すごく大きなカンを見たときに実感したよ。そして、変な穴に落ちたんだけど、そのときにアリさんがボクの上を通り越していったんだ。ボクはそのまま穴の底まで落ちちゃって、唖然とするボクの目の前に、大きな角が出てきたんだよね。ボクは知ってるよ、この角の正体が何か。そう「アリジゴク」って言って、「うすばかげろう」の幼虫なんだよね。理科で習ったんだ。「はくがく」だあ。って、速く逃げないとボクの血を吸われちゃうよ。

急がずあわてず、それでもってさっさと逃げるんだ

・ボクを滑り落とそうとするアリジゴク。アリスさんの恐怖を実体験できるなんて……不幸



血を吸われるワケにはいかないから、ボクは必死で逃げる。けど、足が滑ってうまく上れないんだ。滑り台を駆け上がるなんてできないボクに、これは地獄だよ。とにかくゆっくりタイミングをとりながら上ることにしよう。ああああ!! 順調に上ってるのに、アリジゴクが砂を落としてボクを巻き込もうとする。この砂の上に乗ったら、また下へと流されちゃう。ここは、ボクの華麗な「そくてん」で、砂を避けてやる。ゴロゴロ〜って……あああ、砂の上ののちっちゃったあ……あああああああ……。

「登る」ことについて

まったく関係ない話で恐縮だが、ツヨシがアリ地獄をはい上がる画面からは、「地獄の黙示録」というよりは同じベトナム戦争を題材とした映画「ハンバーガー・ビル」を連想させる。ジャングルの戦いであるベトナム戦争においても、高地の争奪戦は時として行われていたのだ。たとえそこが草木一本生えていない土地であっても、丘……周りより少しだけ高い土地は戦いの目標となる。丘はそれ自体が目印となるだけではなく、ある時は砲撃の照準を修正するのに役立つ

たり、ある程度の高さがあれば比較的簡単な工事（これを野戦築城という）で要塞化することも可能だ。しかし、その為に多大な犠牲を払う必要が常にあるかというそれは難しい。ある作家によると、職業軍人にとって丘には占領したい抗いがたい魅力があるのだと言う。軍隊を指揮して戦いに赴く者特有の職業病のようなものなのだろうか? 本当にまったく関係のない話なのだが、ツヨシが崩れるアリ地獄を登り続ける姿に、なんとなくそんな話を思い出した。

ドノワ
マナチンキ



・ボタンを押すと、メーターが右へと移動を開始。メーターが右端にくると左端へと移り、そのまま右へと流れる。メーターの先端がゲージ中央の白けた部分に接した時に、ボタンを押してツヨシを歩かせよう。もし、ここ以外でボタンを押すとツヨシの足は止まり、再びメーターの始動から始めることになる。アリジゴクの影が現れ、土砂が落ちてくる時の回避は、土砂が落ちる前に出現する石の位置と自分の位置をずらすようにするだけ。一度土砂が流れた場所に再度土砂が流れることがないので、回避後に再びもとの位置に戻るようにしましょう



大自然で強く生きるためのアリさん100の知恵

こんにちは、ボクはアリさん。有象無象のアリさんの中の1匹なんだ。前もって言うんだけど、子供ってアリの巣を見ついたら爆竹で入り口を爆破したり、水を流し込んだりしてイタズラをするんだよね。ボクたちには迷惑この上ない存在なんだ。だけど、今回はツヨシ君がアリジゴクにハマったおかげで、ボクは助かったのさ。そのお礼と言っただけで、生きる上で必要な100の知識をボクが教えるよ。100もいいよと言う人も、最低でも2つだけは覚えておいた方がいいよ。

焦らずポジティブシンキング

自分がピンチに陥ったとしても、焦らずに、自分と同じ境遇の人を援すんだ。世の中には、不幸な人ってのが「必ず」いるんだから。

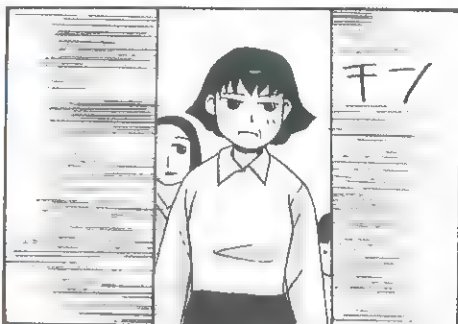
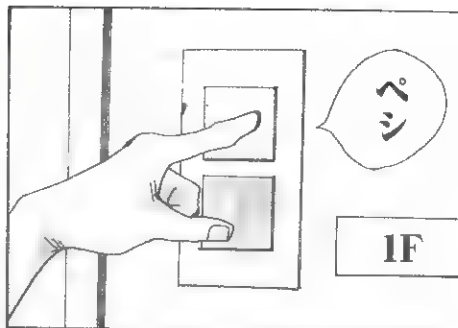
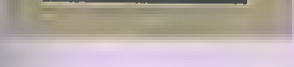
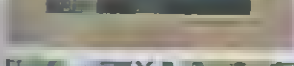


相手のことより、まず自分

同じ境遇の人がいたら、その人を「踏み台」にしちゃえ。これが大自然の掟なのさ。他の知識? ああ、それは全部ウソ。それじゃあねえ。



・アリジゴクの影が表れたときも歩くのを止めず、できるだけ登ることに気を配ろう。前方に石が見えたら回避



・石が自分の目の前に見えたのを確認しつつ行こう。もし土砂にぶつれたのなら、方向キーを連打して逃げる

NEXT: 蜘蛛男のキッス▶▶▶

第一話 ミクロバニック大決戦

蜘蛛男のキッス



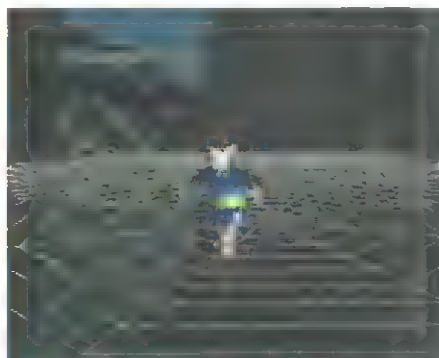
クモの巣に捕まったら動けないって本当？

アリジゴクを抜け出すときに、目の前にヒモがぶら下がってたんだ。「じごくにほとけ」ってやつかな？ そういえば、蜘蛛の糸って有名なお話もあったよね？ まあ、それはおいといて、その糸のおかげでアリジゴクから逃げ出すことはできたんだけど、何かおかしいんだよ。糸を登り切ったときに気がついたんだけど、な

んとそこはクモの巣だったんだ。ヘタに糸を揺らせば、クモが気づいてボクに襲いかかってくる。アリジゴクの次はクモだなんて、ボクはなんて不幸だ。けど、ここであきらめるわけにはいかない。大好きなおばあちゃんのお誕生日だし、オイシイ食べ物だって出るんだ。ボクが食べられるなんて真っ平ごめんだね。



↑この細い糸が、まさかあんなコワイ虫のものだなんて



↑こんなに大きなクモの巣なんて見たことないよ

南米某国の刑務所の一室に、ある日ふたりの男が収容されてくる。ひとりとは反体制組織の闘士バレンティン。もうひとは少年をレイプして投獄されたホモセクシャルの男モリーナ。当初、モリーナを無視していたバレンティンだったが、やがてふたりの間には奇妙な感情が芽生えていく……。

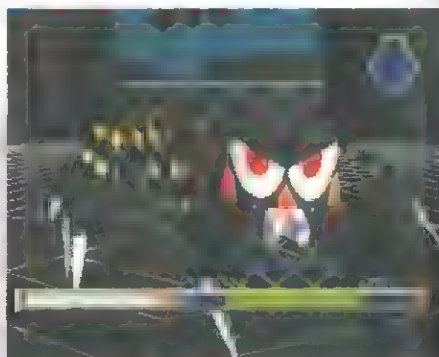
アルゼンチンの作家、プイグの同名小説をもとにした映画で、主演のハートはこの作品でアカデミ主演男優賞とカンヌ主演男優賞を受賞した。

蜘蛛女のキス

KISS OF SPIDER WOMAN
(1985年/米・ブラジル映画/120分)

監督 ヘクトール・パベンコ/出演 ウィリアム・ハート、ラウル・ジュリア、ソニア・ブラガほか

the Original



↑こいつに捕まらないようにそ〜っと逃がさなきゃ

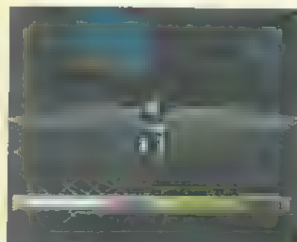
ルルル!!

クワイザスター



蜘蛛の巣から脱出しろ！ ○ボタンを押している長さで前進を調節。緑ゾーンで安全に前進。しかし、前進するほど緑ゾーンは狭くなる。メーターは途中から透明になるぞ。タイミングを合わせて、ボタンを離せ！ 青ゾーンに止まったら、バランスを崩して蜘蛛が落下。バランスを崩したら、方向キー左右で回復させる。赤ゾーンは、危険ゾーン。蜘蛛の巣から落ちそうになり、余裕度ダウン。蜘蛛に見つかったらゲームオーバー。

ゲームオーバーになると、ムシャムシャと食べられる。しかし、蜘蛛は獲物をすぐに殺さないぞ。食べるのは、毒を注入して、獲物の動きを止めてからだ。



↑蜘蛛の通り道になる、蜘蛛の巣のタテに張られた糸は、粘着力があまりない。ツヨシは運が良かったらしい。ヨコの糸にくっついていれば、助からない



ああ、今頃お父さんはなにをしてるのかなぁ？



「細い糸を渡すには、歩き出すタイミングが、とっても重要なんだよね。はじめのうちはタイミングが取りやすいんだけど、クモの巣の端にくると難しくなるんだ」



「タイミングを間違えると、糸から落ちないようにバランスをとらなきゃならない。これがしんどいんだよなぁ。時間がかかるとクモに見つかって食べられちゃう…」



クモって巣にちょっとした振動を与えるだけで、獲物の位置を察知しちゃうんだよね。けど、このクモはちょっと間抜けなんだ。ちょっと揺らした程度だったらボクを見つけられないんだ。だけど時間がたてば見つかったら、巣を揺らさないように「しんちょうに、かつ、ダイタンに」糸の上を歩かなきゃ。歩くタイミングを間違えると、糸を揺らしてクモさんが僕を捜し始めるからね。バランスを崩したら、体を左右に揺らして落ちないようにしなくちゃならない。とっても「さんはんき

かん」を酷使するんだよ。風も吹いてるから、バランスを取るのがとっても難しい。あんまり時間をかけるとクモに見つかって、ボクは食べられる……正に「きんきゅうじたい」なんだ。



↑はじめは反対側を向いてるけど、その内こっちを向く

風速40cmとはどのくらいの強さ？

ツヨシも風が吹く悪条件で、糸の上でバランスをとるといって、サーカスの人もびっくりする芸当を見せる。よく目を凝らしてみると、「風速30cm」とかなりスケールダウンしている。ただ、ツヨシは小さくなっているから、体感風速には大して差はないはず。ということで、風速30cmがどのくらいのものかを確認してみた。

- 風速15cm/s アリさんが使う看板、そしてアリさんの家のトタン屋根が吹き飛ばされる。
- 風速20cm/s アリさんが興味で集めている、生け花の茎が折れ始

まる。

■風速25cm/s 豪華なアリさんの家の瓦が吹き飛ばされ、アリさんちのテレビのアンテナが折れる。

■風速30cm/s アリさんの家の雨戸が外れだし、建て付けの悪いアリさんの家は倒れる。

■風速40cm/s以上 砂が吹き飛ばされ、アリさんもビックリ。

以上のように、アリさんにとってはとっても強い風速なのかもしれない。

ドノワ
マナチツキ

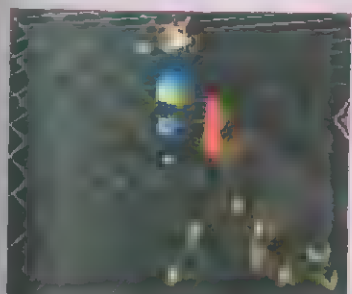


クモに出会ったときのためのアリさん100の知識・その2

みなさん、こんにちは。また登場したアリだよ。今回のツヨシ君は、クモの巣に見事引っかかってしまったようだね。ボクの有象無象のお友達がよくかかるんだよね。間抜けって言うか、うんがないって言うか……。ボク？ ボクはクモの巣にかかっても、絶対に食べられない100の方法を知っているからね。また2つだけだろって？ そうに決まってるじゃん。いちいち100も言ったら日が暮れちゃうよ？ キミはそれでも聞きたい？ 聞きたいんか、おらぁ!! (逆切れ開始)



↑手前の赤いゲージでメーターを止め続けてみよう



・バランスで時間をさらけやすく、ケムオバーにならずに、できるだけ100の知識をためよう。



NEXT:裏庭からの帰還▶▶▶



第三章 ツヨシの章

第二話

裏庭からの帰還

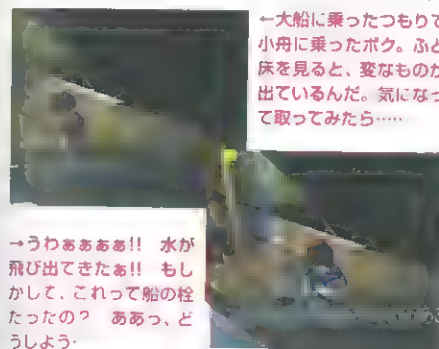
クモの巣から何とか脱出はしたが、池へと落下してしまうツヨシ。彼は運良く船に助け上げられ、船長の好意で岸まで送ってもらえることになる。ところが、ツヨシのちょっと好奇心から船が浸水。必死になって水をかき出して岸までたどり着いたところで、今度はカマキリに襲われる。ツヨシの帰宅が叶うか否かのクライマックス編!!

続

いまさらタイタニック

お風呂の栓は抜いていいけど、船の栓は抜いちゃダメ

ボクの絶妙なバランス感覚でクモの巣を抜けたのはいいんだけど、ちょっとしたミスでクモの巣から池に落ちちゃったんだ。さすがのボクも気を失ったんだけど、運良船長さんに助けてもらったんだよ。ボク以外にも小さくなった人があるなんて「きぐう」だなあ。助けてもらった



←大船に乗ったつもりで小舟に乗ったボク。ふと床を見ると、変なものが出ていたんだ。気になって取って見たら……

→うわあああ!! 水が飛び出てきたあ!! もしかして、これって船の栓だったの? ああ、どうしよう……

お礼に、土下座までしたんだよ。話の分かる船長さんに助かったなあ。小さい船なのに「大船に乗ったつもりで」とか「オヤジギャグ」を言うセンスは、ボクにはいただけないけど、今はガマン、ガマンっと。…? なんだろう、この出っ張ったのは? 取って見よと……うわあああああああああ〜!!



↑とにかく水をかき出さなきゃ!! 沈めちゃうよ

1912年のタイタニック沈没事件を題材にした映画といえば、ジェームス・キャメロン監督の「タイタニック」が昨今では思い浮かぶが、実はそれ以前に同じ題材を映画化したのがこの映画。前述の「タイタニック」にはかなうべくもないが、数百人の出演者を配して、事故の模様などをセミドキュメント風に描いた人間ドラマ作品である。現在でもビデオが販売されているので、興味ある方はレンタルショップなどで探してみても、「タイタニック」と見比べてみるのもいいかもしれない。

SOSタイタニック 忘れえぬ夜
A NIGHT TO REMEMBER
(58年/英映画/123分)

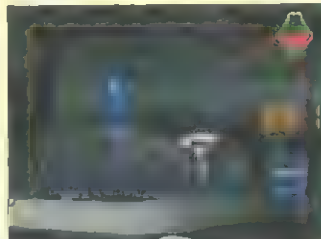
監督 ロイ・W・ペイカー/出演 ケネス・モア、マイケル・グッドリフ、オナー・ブラックマンほか

the Original

「すこ」「きょうそう」の船長さん このんなさあい



沈没するぞ、水を掻き出せ! 船が沈没する前にゴールしろ! 距離メーター0でクリアだ。○ボタン連打でバケツに水を溜め、×ボタンで水を捨てる。栓が抜けると、障害物が降ってくるぞ。方向キーで、傘をさして身を守れ! 障害物に当たると一定時間行動不能。なお、船長は回避不可。それはともかく、オヤジも手伝え!!



←公園の池に運ばれてきた船長。今乗せた子供が、自分を小さくした女子高生の弟だと知っていた。楓葉というより、血祭り



バケツで水をくんで捨てて……船長さん邪魔!!

水がドンドン入ってくるから、ボクはバケツで水をくんで外へと捨てなきゃならない。魂を込めてバケツいっぱい水をくんだら、すぐに捨てなきゃ。……ん? 船長さんがいない。さっきまで後ろにいたのに……ズドン!!

うわあ!! ボ、ボクの上に落ちてきたあ。いたたた。ああ、また水が入ってくる。急いでかき出さないと。

こんな感じでボクががんばってるのに、船長さんはボクの邪魔をするだけ。おまけにゴミなんか飛び出して、ボクの頭の上に落ちてくるんだモン。傘がないとやってられないよ。



アリさんの公園天気予報

ツヨシ君も大変だね(逆切れ終了)。クモの巣から逃げたと思ったら、今度は沈没船だもん。この公園には小さな池があるんだけど、今のツヨシ君だと湖に見えるかな? さすがのボクでも水の上はどうしようもないんだ。もともと土の中で生活してるからね。え? とっとと天気予報しろってかあ? あー、ホネが降ってくるよ、ホネが。あ、あとサカナも降るよ、サカナもな。ホネのち、時々サカナってところだよ。降るって言ったら降るんだよ!! 信じろよ、コラ!!(逆切れ再開)



「水をかき出しているボクの後ろで、船長さんが余裕を見せて、踊っているんだ。こんなことに慣れたよ、って感心だね」

「船長さんが飛んでつちやったあと、色々なゴミが落ちてくるんだよね。傘で受け止めるんだけど、なんか違うよ」

「船長さんは何度もボクの邪魔をするんだ。ボクのせいでこうなったのはわかるんだけど、仕返しはがこれなんや」



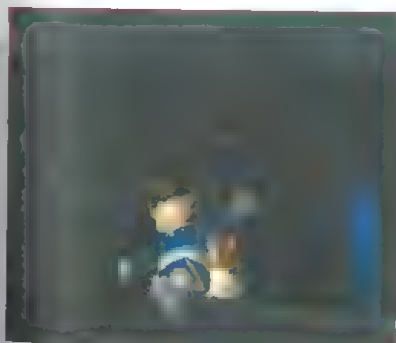
棚祭家のお家芸 その名は『土下座』

お気づきのことと思うが、種男とツヨシの2人は同じモーションで船長さんに「土下座」をしている。不気味なぐらいに「土下座」のモーションが酷似しているのは「モーションデータを流用している」ワケではない。棚祭家での「土下座」は一種のお家芸。その一挙手一投足はすべて計算し尽くされ、息子と娘に継承されているのだ。「常に腰を低くして、無難に生きるという」種男の業が成せるワザといえる。その土下座の神髄を種男、ツヨシを通してキミは見る事ができるのだ。



「ツヨシの土下座。なかなかのお手前ですね」

「種男の土下座。これを見「娘のリリカも、なかなかたんな相手もたちとこ「鋭い」土下座をする。とんろに許してしまう。オヤシ な補導員もイチコロさ!! 狩りの回避100%」



「決して手を離さず、常に相手と密着してグロムオハ」



毛髪は叩けば強くなる?

ボンボン船の船頭がツねに手にしているのは、叩けば強くなる養毛ブラシ。ここではいわゆる養毛について語ってみたい。

日本の育毛剤市場は約400億円の規模があると言われ、およそ40種類もの養毛剤が薬局などで売られている。しかし、その多くは「毛じゃもじゃ生える」ではなく、「毛にいい」程度の効果しかもたらさない医薬部外品、つまり髪毛の毛のスタミナドリンクというが現状である。つまり、毛髪のない人が使っても意味はないのだ。

しかし、'99年に承認された発毛効果のある物質「ミノキシジル」は、本当にスゴイらしい。このミノキシジルという物質は、70年代末に血圧降下剤としてアメリカの製薬会社が開発していたもので、臨床実験で患者の頭から頭髪が復活したことから、発毛剤としての開発に切り替えられたのだという。そういえば、取扱説明書にある船頭の頭にはしっかりと頭髪が確認できるではないか? これはやはり、ハゲの救世主ミノキシジルのおかげなのだろうか?

ドノワ
マナチシキ



クリア〜ヘ! ヒント!!

まずは、ボタン連打でバケツいっぱい水をくんで、xボタンで外へと投げ捨てていく。このときクラシスメーターが0なら、船長が飛び上がらない限り浸水しないので、水をくむ必要はない。船長が飛び上がったとき、バケツに1ゲージ分水をくんで捨てておこう。こうして、船長とぶつかったときに生じるタイムロスを補っておく。水が噴き出した状態では、バケツを満タンにしてから水を捨てていき、ホネなどが出てきたら傘を差して待ちかまえる。連打に自信があるなら、バケツに2〜3ゲート分だけ水をくんで、すぐに捨てる。その直後に傘を差して防衛。ただし、高度の低いゴミが出てきたらすぐに傘を差してやり過ごす。

ハルハル!!

7ライズスター



○ボタン連打で、カマキリから逃げろ! 画面下のゲージが赤くなったらピンチサインだ。ただし、連打のしすぎは、スタミナを消耗。牛乳の回復を待って、連打再開!! 途中のカエルとエンピツは、方向キーの上か下で避ける。3回ゴールすれば、クリア。なお、このゲームはポーズができない。考えてみると、ツヨシは太ってるのに足が速い。



一カマキリが獲物を捕まえると、微動にせずじっとして、一瞬で獲物を捕らえるもの。よほどの理屈が通ったことに違いない



第二話 裏庭からの帰還

カマーハンス

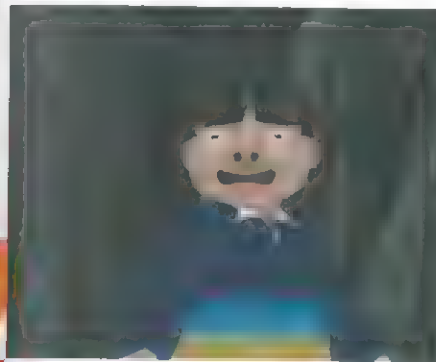
生死をかけたかけっこ!? ボクの最後の戦い

ちょっと疲れたけど、なんとか船を沈没させないで陸に上がったボク。草むらを取り除こうとしたときに水たまりを見たら、ユラユラとしてる……。なんか地響きもしてるし……。

そのときボクは後ろに「さっき」を感じたんだ。振り返ってみると、そこには大きなカマを見つけてボクをにらむカマキリがいたんだよ。も

う終わりだって思ったね。けど、ここであきらめたらダメだって、もうひとりの自分が言うんだ。「おばあちゃんのお誕生会だよ」「オイシイ物がたくさん食べられるよ」って……。

ボクは最後の力をふるって、カマキリから逃げ出したんだよ。よく考えると、ボクが一番苦手なのって「かけっこ」なんだっけ……。



↑魔性の連続だったけど、最後が一番驚いたよ



↑カマキリがすごい勢いで襲ってくるのだ



↑怪獣のようなカマキリがボクをにらむ

ある発明家の手で産み出された人造人間のエドワード(デップ)は、博士の急死後、ボグス一家に引き取られ、その娘キム(ライダー)に恋をする。しかし彼の両手はハサミのため、恋するキムを抱きしめることもできなかった。やがて彼は街の人気者となるが、それを妬む者の手で安息の日々は終わりを告げる。

バートン監督が製作・原作・監督の三役を兼任して作り上げたファンタジー。悲恋ものとしての側面を持つ映画で、J・デップの好演技で泣かせる作品でもある。

シザーハンス

EDWARD SCISSORHANDS
(90年/米映画/98分)

監督:ティム・バートン/出演:ジョニー・デップ、ウィノナ・ライダー、ダイアン・ウィーストほか

the Original

逃げて逃げて逃げまくれ!!

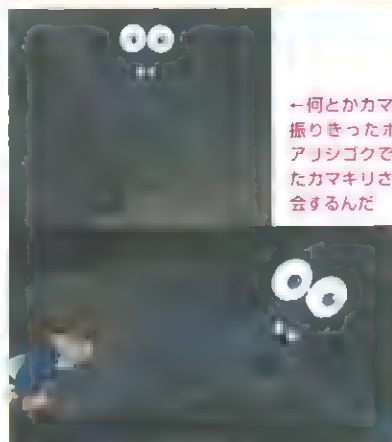
後ろから追っかけてくるカマキリから逃げるには、ボクがカマキリより早く走らなきゃならないんだ。けど、カーン走ると疲れちゃってちゃんと走れなくなっちゃう。だから急がずに慌てずに走らないとダメ。途中でカエルさんとか鉛筆が目の前に出てきてボクの邪魔をする。これを飛び越えたり、潜ったりして避けないとカマキリに捕まっちゃう。速く走るわけにはいかないし、遅すぎてもダメ。ついでに障害物も出てくるんだから、正に「いたれりつくせり」ってヤツだよ。あれ? 違うかな? とにかく、ついていないことにならないんだけどね。



↑ 疲れないう程度に「ほどよく走る」ってやつだね



↑ カエルが足下にいるなツヨシ君にのみよめ



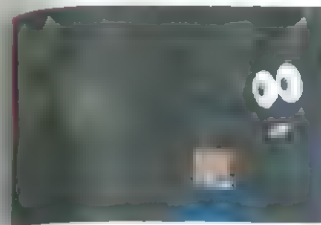
↑ 何とかカマキリを振りきったボクは、アリジゴクで出会ったカマキリさんと再会するんだ

↑ アリさんの後についていて、穴の中へ潜ったんだ

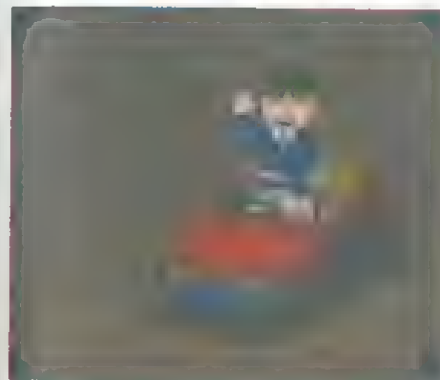


アリさんもお礼はちゃんとしますよ

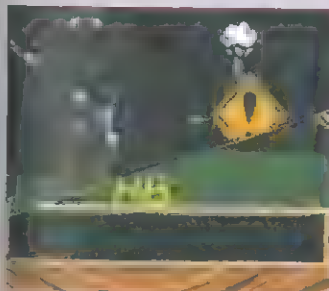
ツヨシ君のおかげで、ボクはアリジゴクから逃げられた。ツヨシ君は命の恩人と言ってもいいね。そんな彼にお礼をしなきゃボクの気が済まない。カマキリに追われているツヨシ君を岩影に誘って助けたボクは、彼の家に通じる穴へと招き入れたのさ。穴を出ればそこはツヨシ君の家の庭。ちょっと名残惜しいきもするけど、ツヨシ君とお別れの挨拶をして別れたんだ。当然、ツヨシ君は無事に家についたよ。



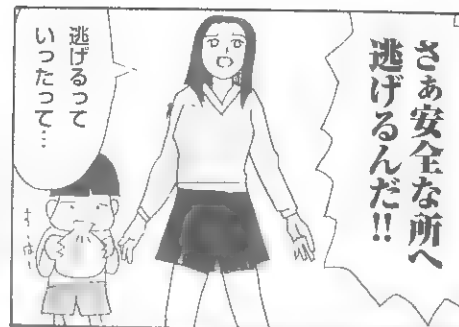
↑ うまくカマキリをやり過ごしたツヨシ君とボク。相手は凶暴なヤツだから、相手にしない方がいいよね



↑ いさくなくてもメゲなかったツヨシ君は強い子だよ



↑ 遠くへ「カマキリ」に捕まらないうで、さっさと逃げよう



カマキリという思い出の人たち

カマキリと言うと、ちょっとやせた男の子のアダ名として使われることが多いが、そのあた名で名を轟かせた芸能人もいたりする。

トノブは何と云っても関根勤。日本テレビ系の『カックラキン大放送II』のコーナー「ゴロンホリ事」(刑事役は野口五郎。コーナー名を変えて鑑ひろみ、西城秀樹も登場)で悪役として登場し、下半身が隠だらけの拳法「カマキリ拳法」で人気者となった。

女性では五月みどり。成人映画でいろいろな男性との色香漂う絡

みを見せてくれた彼女についてあだ名が「かまきり夫人」。かまきりのメスのように男を食うところからつけられたあだ名だ。

風体からそのものズバリ「カマキリ」と呼ばれたのが笑福亭鶴光。深夜放送「オールナイトニッポン」(ニッポン放送)でのHな会話と、「小悪魔の1〜」というフレーズで若者の人気者に。舞台上立つと親しみを持ってファンから「カマキリー!!」との声援が飛んだ。



クリア〜へ! ヒント!!

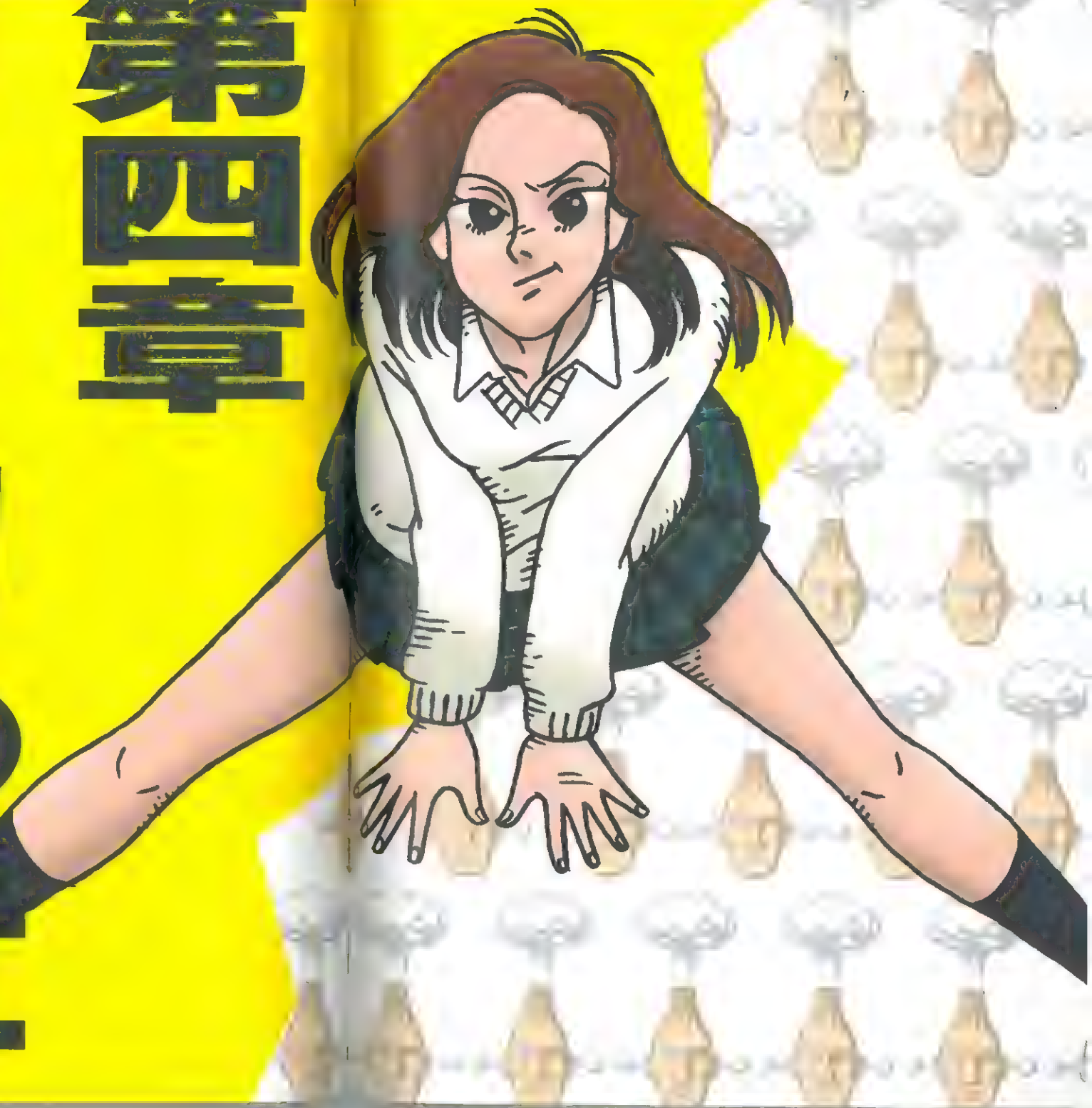
まずは自分の好きなように、ボタンを連打してみる。すぐに牛乳瓶が2本消えるようなら連打が早いので、速度を落としてみる。逆に牛乳瓶が消えずにカマキリとの距離が縮まるのなら、連打速度を上げる。カエルをかわす場合、注意マークが出たときに方向キーの上を押してかわし、4回目のカエルのみジャンプするので、方向キーを下に入れてかわすこと。もし、カエルや鉛筆をかわしきれなかったら、連打速度を早くしてカマキリを引き離しにかかる。多少の連打ならスタミナがなくなることはない。ミスをした分は連打で補うように。カエルで3回連続で回避に失敗したらまずゲームオーバーなので回避は確実に。

ドンクマ マチチンキ

Congratulations!!

リカ の 事

第四章

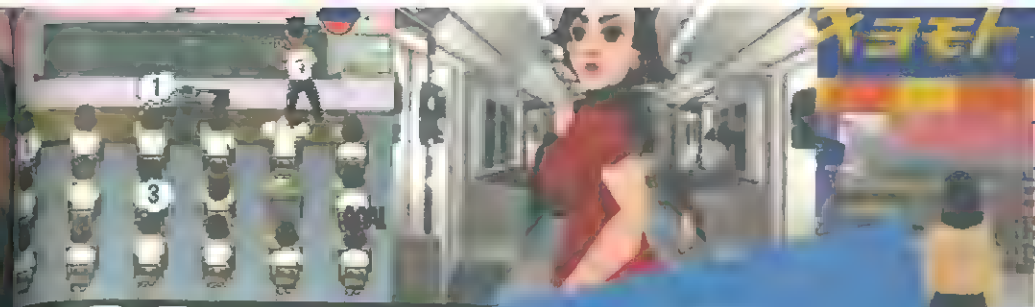


第四章 リリカの章

第一話

エスケープ・フロム・スクール

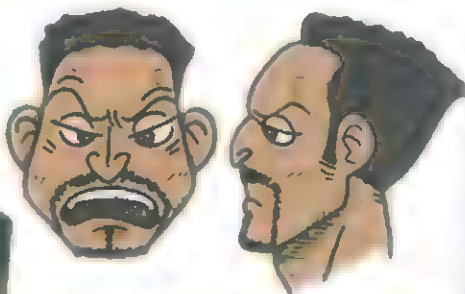
榎祭種男の長女・リリカは、いまどきの女子高生。うららかな陽気に誘われ、今日も授業をエスケープし、街へ遊びに出て行った。今日の目的は、雑誌『らヴちゅう』に出ていた、キヨモトマツシのバーゲンセール。新しい色のリップやシャンプーを買いに行こうというのだ。けれどもその前に立ちはだかる、熱血緊迫教師・増本……。





熱血・緊迫・増本先生 得意の技はチョーク投げ

体育会系の格好をしているが、教えている授業はどうも歴史の授業のような増本先生。板書も熱血気味に横ぶち抜きの大書である。授業を聞いていない生徒には、容赦なく必殺のチョークが。しかし、勉強疲れ(?)で眠っている生徒はそのままにしておくという寛大な一面もある先生なのだ。なにせあの大声、大きな板書の音の中で眠れるというのだから、生徒の方もかなり疲れているか、鈍感なのであろう。そういえば、この日の授業内容はディスコの歴史。現代史と経済史が、増本先生のお得意らしい。



バゲンセールのバゲン

キョモトマツシの授業は、大激戦の連続



第二話 エスケープ from スクール

2年B組 緊迫先生

陽射しのいい日は、外にいかなくっちゃね!

うーん!! 外もいい天気だし、今日はおばあちゃんの誕生日だし、こんな日に教室にいるなんてぜったいソン!! やっぱ、授業なんてふけちゃうに限るってもんじゃない?

おばあちゃんへのプレゼントも買いたいし、その前にちょっと遊んどきたいし…、じゃあやっぱりサボるしかないよね!!

え…、なにに?? キョモトマツシで50%おふう!? そりゃぜったい行くきゃないでしょ。けど問題はあの増本よねえ。バリバリの超体育会系! おまけにカンも鋭いときてるし。アイツの目をごまかして、うまく教室を抜け出すのがイチバン至難の業!! クラスのみんな、うまく協力してよね!!



一ムタ話で授業のシヤマをするヤツは容赦しない。増本先生の必殺チョークかバヒューンとすっ飛んでいく



バーゲンセールに行くために教室から抜け出せ! 空席の前後左右の生徒を方向キーで選択。○ボタンで決定して移動させる。教室右下のGOALまで行けばクリア。先生に見つかり、投げチョークが飛んでくる。リリカに当たると、ゲームオーバー。他の生徒は一定時間気絶で移動不可。ウトウトしてる生徒は寝る前に○ボタンで起こせ。



一緊迫先生・増本の投げけるチョークは、百発百中。三本ラインのジャージと一番シャツがトレードマークだ。リリカがゴールしたときのポーズがかわい



1 見つかってしまえば百発百中。のけぞるガングロ……

熱血、そして骨っぽい丸外男児である坂本金八が、桜中学3年B組32名を相手に繰り広げる学園ドラマ。シリーズ、Specialとして何度か放映されており、その時代時代の教育現場の背景や問題を取り上げ話題になった。中でも霧乃(杉田かおる)が妊娠する事件(脚本は小山内美江子)、信(沖田浩之)による校内暴力事件などの話は有名。ちなみに2年B組は千八先生(さとう宗幸)、1年B組は新八先生(岸田智史)でみんなフォークシンガー。唯一、貫八先生だけが、谷拓三で異色であった。

3年B組金八先生 (199年・TBS・TVドラマ)

第1シリーズ: 主演・武田鉄矢、出演: 杉田かおる、鶴見辰吾、たのきんトリオほか(ビデオはBMGピクチャー、ピクチャーエンタテインメントなどで発売中)

the Original

増本のヤツ、どうしてあんな鋭いの!!

ふけると決まったら、つまらない授業に長居は無用!! さっさと出てって、買い物にでも行こうと……って、なんでこっち見てんのよ、増本!! まったく鋭いってありゃしないんだから。教室の出口まで、こっそり行くのは難しそうだから、欠席してるコの席をうま〜く使って、ちょっとづつ出口に近づいて行こうと。どうせ増本のヤツ、筋肉バカだから、席順が変わったなんてわかんないでしょ。

ホラホラ!! モタモタしてないでそここのところずれてよね。



「増本先生が振り返った瞬間は、さすがにみんな緊張ビシッ! この間も動かない」

ちょっとちょっと! なんで寝てんのよ!!

スイスイと入れ替わって…と思ったら、なんでアンタ、居眠りしてんのよ!! どうせ昨日の夜、遅くまでヘンなテレビでも見てたんでしょ。こっちは急いでるんだから!! もう!



「板書している間に、どんどん右下の教室出口に移動移動。空いた席を使ってうまくスライドしていかなくちゃ」



「数字が出ているヤツがウトウトしてる不気なヤツ。授業くらいマシメに聞いてなさいよって、説得力ないが」

緊迫先生・増本の担当授業とは?

- 1982年 ディスコ冬の時代(カプエパー文化の台頭)
 - 1985年 ディスコ復活(ワンレンポティコン発生)
 - 1990年 ディスコ文化衰退(バブル崩壊)
 - ハッスル→フィーバー(1977)→7(1999)
- 以上が緊迫先生・増本の授業内容だが、これを見る限り、ディスコの歴史を扱っているとは思えない。黒板の内容から判断すれば…「サタデーナイトフィーバー」の公開以後、歌舞伎町のディスコは、徐々

に低年齢化。その中心は六本木へと移動。しかし六本木もまた低年齢化の流れにのまれ、最先端の人々は、西麻布のカフェバーへと移っていった。

84年12月にマハラジャがオープン。以後85年にかけて、六本木を中心に多くのディスコがオープン、リニューアルし、ディスコ文化が復活。ワンレン・ポティコン娘を大量発生する。

こんな感じで授業をしているのでしょうか。不可解な先生です。

**ドクダ
マナチシキ**



ゲームの基本は昔あった「15ゲーム」やお土産の「追い出しバズル」。生徒たちをスライドさせながら教室の出口までリリカを誘導することは特に難しくはないはずだ。

気をつけなくてはいけないのが増本の挙動。板書している手が停止したら、振り返り、生徒をチェックする。この時に移動中だとアウト。他の生徒が移動していてもリリカのミスになるわけではないので、リリカを移動させるための経路を確保し、一斉にリリカを動かすのがいいだろう。あまり細かく動きすぎると、いきなり振り返った増本のチョークの餌食になってしまう。頭上に数字の表示されているキャラは眠ってしまうので、早めに予定経路から排除する。



移動中の電車の中で…! あの不二峰子の魔の手が

学校を抜け出すなんて、ワタシに取ってはチョロイチョロイ。さっそく「らぶちゅう」に載ってた、渋谷のキヨモトマツシへお買い物に行かなくっちゃ。……あ、今の、ハンカチ落としていったわ。「あの、これ…」って、なんでお面? なにかのおみやげか、ハヤリのキャラなのかな。

でも振り返ったその人を見てそんな疑問、吹き飛んじやった。キレイな顔立ち、絞まったボディ…もう、紀香なんてメじゃないって感じ。いいなあ…リリカもあんなスタイルになりたい!!



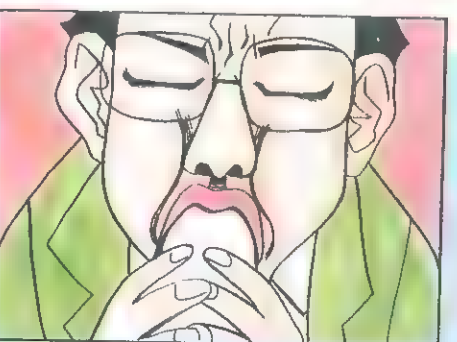
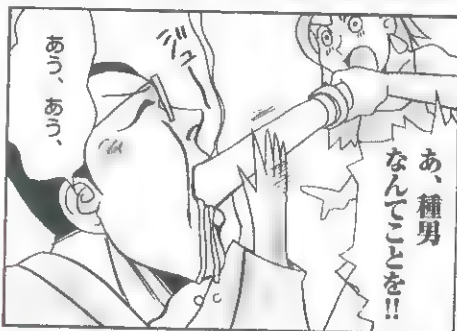
「リリカが拾ったお面は、銀行強盗たちの使っていたマスク。そうとは知らずに手渡す」



「振り返ったのは不二峰子。種男を陥れるため、電車で移動しているところで、長女・リリカと出くわした」



「リリカを欠に移動させる場所を空気にしておき、増本のスキを狙って誘導させる」



NEXT:商品狂時代▶▶▶

ちょっとお! なんでプリクマのジャマするわけ!?

ふ〜っ! やっぱ渋谷よね!! ハチ公前の待ち合わせは混雑しててイヤだけど、遊ぶっていったらフコッキゃないよね!

今日の目的は、モチ、ガングロに教えてもらったキヨモトマツシのバーゲン。なんてたって50%引きなんだから、リップやシャンプーを買いだめしとこうっ。女子高生だからってみんなお金持ってるわけじゃないんだから。こういった涙ぐましい努力の上に、ブランド品とか買ってるんだもんね。だからこういう機会にちょっとづつでも節約しとかなくっちゃ!



渋谷も平日の昼間なら空気がいいわ〜!



キヨモトマツシのバーゲンがあるの



え〜っ、この商品がお買い得なのかなあ

第二話 エスケープ from スクール

商品狂時代



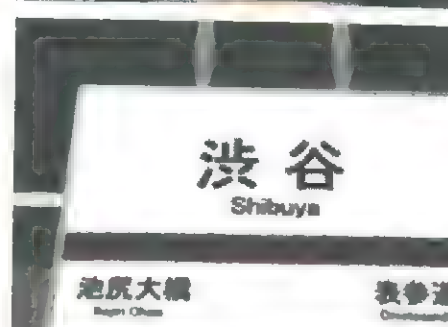
タイムサービス

お買い得品をゲットしろ! 表示されるお買い得品と同じ物を商品棚から選べ。お買い得品を方向キーで選択して、○ボタンでゲット。商品名を忘れたら、L/Rボタンで表示を切り替える。4個ゲットでクリア。お買い得品はタイムサービス。時間経過で余裕度ダウン。選り間違えても余裕度に変化なし。

しかし、キヨモトマツシ恐るべし。怪しげな商品ばかりが並ぶドラッグストアだ。学校を抜け出してきたわりには、人がいない気もするが…。スターリップシリーズがちょっとほしいかも。甘口リップはいやだが、辛口はもっといや。

まずはお買い得品の名前を覚える。同じような名前の商品が多いので間違えるな

〜いよいよ商品ゲットだ! 商品棚の下段から選ぶと、リリ力はちやんとしゃがむ



サイレント(無声)映画時代に作られた、喜劇王チャップリンの初の長篇映画。現在では傑作映画としての評価も揺るがないものとなっている。

その内容は、アラスカでのゴールド・ラッシュを背景にしたコメディ。放浪者チャーリーの一攫千金の物語を描いている。サイレントのため演技力が重要視される時代に撮影された同映画は印象に残るシーンが多く、中でも靴を煮て食べるシーンや、山小屋が傾くシーンなどは可笑しさとともに有名になっている。

黄金狂時代

THE GOLD RUSH

(25年/米映画/72分)

監督: チャールズ・チャップリン/出演: チャールズ・チャップリン、ジョージア・ヘルほか

the Original

えー、特売って、全部じゃなくてタイムサービス!?

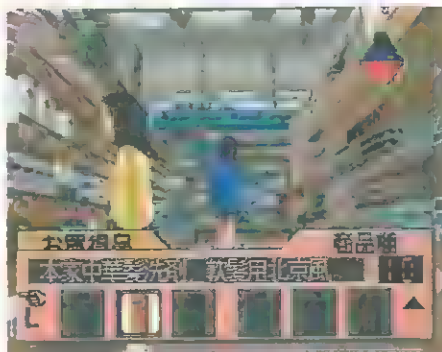
ちょちょ、ちょっと待ってよお。特売品がタイムサービスの限定品だなんて聞いてないわよ。店内の掲示板を見ながら買わなきゃいけないなんて、チョー、苦手。けっこう似たようなパッケージが多いから、間違わないように気をつけなくちゃ。甘口リップと辛口リップなんか、間違えた日には最悪一だもんね。

あ、そうだそうだ。お婆あちゃんのためにも何かが買っとかなくちゃ。うまくお婆あちゃんに合う商品がサービス品になればいいんだけどなあ。でも、買うお金、4品分しかないから、そこで今日はお預けね。ちえっ。



みんなのシャンプーも そろそろ切れてるかしら

私の家では、家族の髪質に合わせてシャンプーを使い分けてるの。抜け毛の気になるお父さんと、キューティクルを守りたい私とじゃ、やっぱり同じ物ってわけにもいかないでしょ。ガングロの家のシャンプーは、よく分からないけど、ミドリなんとかっていう生き物から取れる成分がどうとか言ってたけど。今日は、せっかく学校を抜け出して来たんだし、みんなの分も買っていこうかな。今月はお小遣いもあんまり残ってないし、自分のリップも買って、お母さんにお金もらっちゃおっと。



↑ ワールドワイドな品揃えが決め手のキヨモトマツシ店內



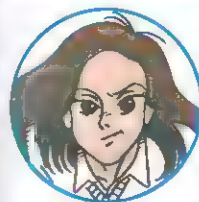
本家中華髪洗剤 軟髪用
北京風…ちょっと抜け毛の気になるお父さんにはこれ。本場中国で採れた、なんとなかって漢方薬が配合されてるんだって



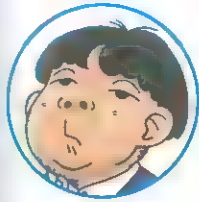
新もつと強い髪用シャンプー特上…髪を短く切ったら、はねちゃったお母さん。もともと強い髪なんだよね。私より値段が高いのはしょうがないか



↑ うまく特売品が買えてゴキケンのリリカ。さーって、あとはお婆あちゃんの誕生パーティーまで遊ぼうって



新ちょっと強い髪用シャンプーA…お母さんに似て、ちょっと髪の強い私の愛用シャンプー。マニキュア効果のあるリンスとセットで使ってるんだ



元祖中華髪洗剤 軟髪用
北京風…弟のツヨシは、お父さんに似て、髪が柔らかいの。お父さんと違うのは、育毛が必要ないってこと



元祖中華髪洗剤 縮髪用
北京風…お婆あちゃんはなんでもいって言ってたけど、このシャンプーは泡立ちがいいから、気に入ってるみたい



・例えば、すんくろホテルに小さなキャンノシャンプーを盗み、新入社員に渡す



買い物は視聴者のあこがれ

バブルに入る前、日本でも好きなものを好きなだけ買う…それがひとつの憧れであった。自分の財布を気にすることなく、家電製品や、海外旅行、車などを思いっきり買う。それが憧れだったころ、TVにもたくさん買い物の番組があったのである。

まず人気を博したのが、松下電器提供による「スバリ! 当てましょう」。登場する品物の値段を当て、近似値ならその品物や電化製品がひとつ、スバリ当たると松下電器の電化製品がおおよそ100万円分貰えるというものであった。

一方、完全なお買い物番組であったのが「オリエンタル ガッチリ買いまショー」(後に「グリコ〜」)。夢路いとし、喜味こいしの名調子による司会が思い出深い。

その後も「巨泉まとめて100万円」「世界まるごとHOW MUCH」(大橋巨泉・司会)「買ってこぞと男マシク」(坂本九・司会)「ザ・チャンス」(ピンクレディー〜伊藤四朗・司会)など数多くの買い物、値段当て番組があったが、「買い物天国」(小堺一機・司会)以来、姿を消している。



クリア〜ヘ!
ヒント!!

商品を探す手がかりは2つ。商品名と、そのパッケージの形だ。商品名は、種類と詳細という感じで前後に分けられているので、まず種類で欄を探し(カーソル上下)、シルエットや詳細を頼りに品物を探そう。慣れてくれば、シルエットである程度品物の乳顔がでるが、それまでは商品名を中心に判断していったほうが良いだろう。そのほうが間違いが減るはずだ。

陳列棚の位置関係を覚えるのもひとつの手段。どの棚に、どういった商品が入っているのかは、プレイ中に覚えてしまいたい。商品シルエットの特徴ある部分だけで見分けられるようになれば、キヨモトマツシ・バーゲンの雄と言える。

ドラマ
マナチンキ

NEXT: からあげ姫▶▶▶

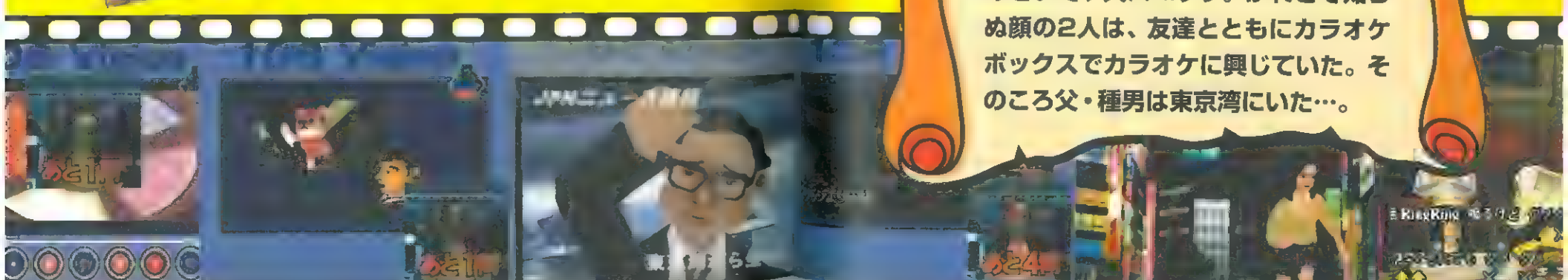


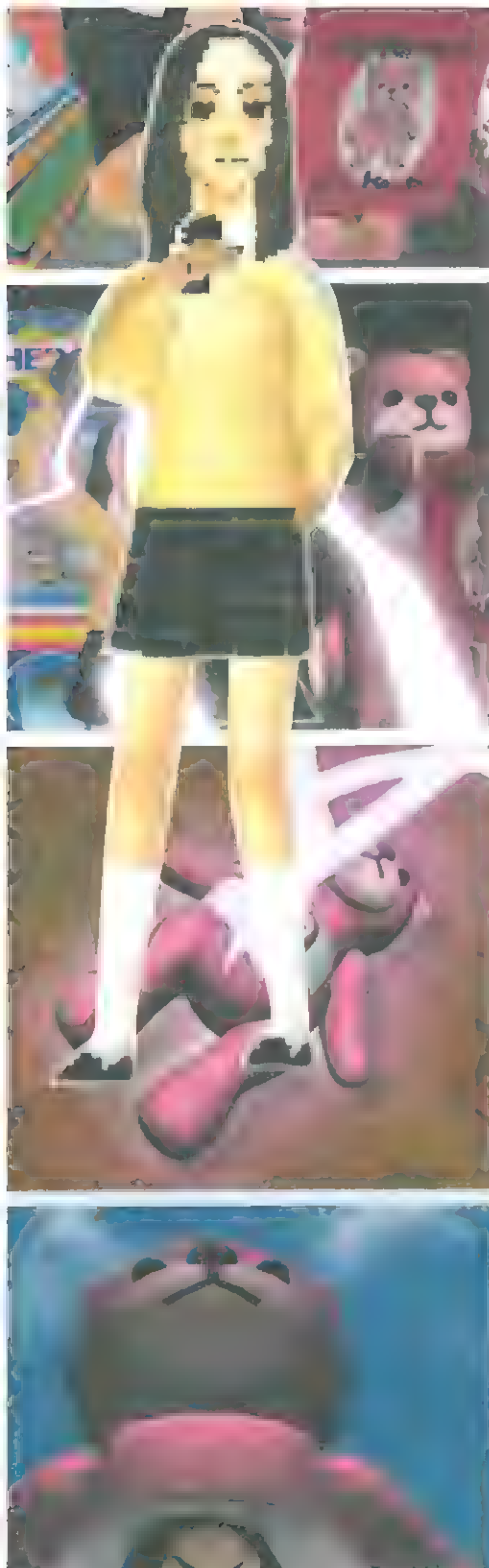
第四章 リリカの章

第二話

渋谷大パニック

うまく学校を抜け出し、買い物をすませ、渋谷の街に遊びに出たリリカ。ところがそこで出会ったおかしなUFOのような物体。彼の力で巨大化してしまったクマのぬいぐるみ（プリクマ）のせいで、大パニック。けれどそ知らぬ顔の2人は、友達とともにカラオケボックスでカラオケに興じていた。そのころ父・種男は東京湾にいた…。





↑えー!! ウソ!! どうしてプリクマがあんなに?



↑コラ! コラコラ!! プリクマ代弁しなさいよ!



カラオケを歌え! 歌詞の下ボタンや方向キーを、その歌詞を歌う直前に押せ! 3曲歌い切れればクリア。タイミングが合うと余裕度アップ。ボタンやキーの指定外の場所を押しても余裕度ダウン。ガングロの反応にも注意。歌が下手すぎて居眠りしてもゲームオーバー。なお、このゲームはポーズできない。



一つ一つのカングロ、は目してしまおうか、他の女の子もいい感じ、カラオケに行くか、ニコニコしてるだけで自分は歌わない女の子、たまに見かれます。

第二話 渋谷大パニック からあけ姫

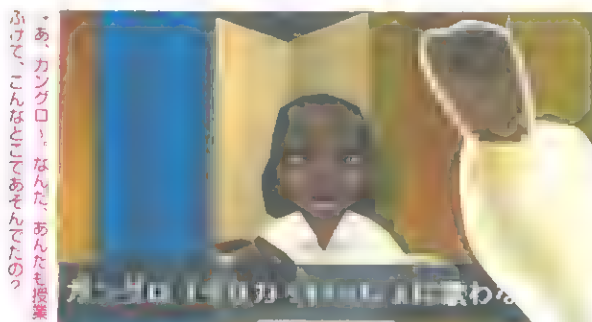
ちょっとあ! なんでプリクマのジャマするわけ!?

さ〜て、買い物もすんだし、街でもブラつこうと〜って、あ〜!! プリクマの新しいバージョンじゃん!! これ、人がいつも並んで、なかなかできないんだよね。1組しかいないかと思うと、入れ替わり立ち替わり違うプリクマで撮って、何時間もかかったこともあるしさ。まったく、アツマきちゃう!!

でも今日は、1人でゆっくり撮れるんだ! え〜っと、髪は大丈夫ね…、あとリップを直してっ

と。よし!! じゃあ…(プ~~~~~ん)…ちよ、ちょっと、なに、虫!?(パシャッ!)

!! !! !! な、なによ〜コレ! せっかくのプリクマが、こんな顔になっちゃったじゃないの!! ちょっとそこのへんなUFOだか、ガメラだか、マリオの敵キャラの親戚だか知らないヤツ、待ちなさいよ!! コラ!!!



あ、カングロ! なんだ、あんたも授業ふけて、こんなとこであそんでたのっ

タタリ神の呪いを受け、それを解くために旅立った青年アシタカ。シシ神の森に潜いた彼は、そこで製鉄技能を武器にする人間たちと自然の戦いを目撃。人間でありながら自然に味方する少女サンと出逢う。やがて激化する森の生物と人間たちの戦いの中で、アシタカはサンを救うべく奔走する……。

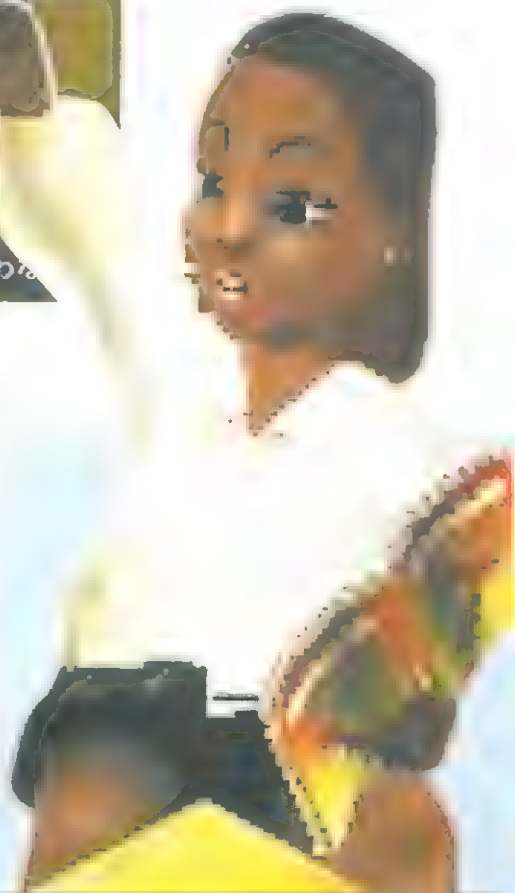
宮崎駿監督が構想16年、製作3年の末に送り出した作品で、中世日本を舞台に荒ぶる神と人間の闘争を描き、日本映画史上空前の大ヒットを記録した。

もののけ姫

(97年/日本映画/133分)

監督 宮崎駿/声の出演 松田洋治、石田ゆり子、田中裕子、小林薫、西村雅彦、森光子、森繁久彌ほか

the Original



世間の喧騒は忘れてエンジョイよね

げ! げげげ!! なんでプリクマがあんなに巨大になるのよ! 渋谷の109より、マルハンパチンコタワーよりデカイじゃないの。まったく、宇宙人ったらロクなことしないんだから。

あ、あんたったらあのプリクマどうすんのよ。どこへ行く気なの!!...って、あれ、ガングロ!? なに、あんたまで授業サボって、こんなところで遊んでたの? じゃあ増本の授業、カラッポになっちゃったんじゃない!? よおーっし!! こうなったらおばあちゃんの誕生会まで、みんなで歌って遊んじゃおう!!

えっと、1曲目は「トライアングルラブ」ね。2曲目は「駄目な私」でって、えー、なに? もう1曲なの? みんなも何か歌いなさいよ!! えー...仕方ないなあもうじゃあ3曲目は「恋の四角」

カラオケの歌詞はこれだ!

トライアングルラブ

作詞:藤井青銅

作曲:GAMO

恋のトライアングルは 右もLoveLove左もLove

恋の上下関係にまるで割れてアップアップしちゃう

心ダウンでLonelyな夜に 電話RingRing 気

持ち上向ふけれどダメダメ

恋する資格もないのに 右に左にハートがゆれる

電話RingRingなれどダメダメ 気分上々それでも

ダメダメ

心LoveLove 嬉しいRingRing 右往左往の

心はOK?

RngRingLoveLoveダメRingダメLoveOK?

RngLoveダメOK? LoveLove

恋のトライアングルは 右もLoveLove左もLove

恋の上下関係にまるで割れてアップアップしちゃう

駄目な私

作詞:藤井青銅

作曲:谷中政

さよなら三角 また来て四角 まるで私を罰する

ように

恋に失格 上の空 上野下谷に雨が降る

駄目な 駄目な 駄目なわーん

女展の丸四角

右を向いて左を見てても 四角四面のことはかり

たい明も切りよで四角 上を下への太陽が

駄目な 駄目な 駄目なわーん

女展の丸四角

縁の切れ目に得るものは パンが落ちてカが立

つ

駄目な 駄目な 駄目なわーん

ある日 ある日 ある日わーん

女展の丸四角

恋の死角

作詞:藤井青銅

作曲:大森はづめ

Rainy Rainy DayハートはUp

and Down

Lovely Lovely DayあなたにRock n Roll

恋の死角 右に左に狙い撃ちよパンパン

Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely

Really Lucky Day

Rainy Rainy DayハートはUp and Down

Lovely Lovely DayあなたにRock n Roll

恋の刺客 DownTownで狙い撃ちよパンパン

パン

Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely

Really Lucky Day

Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Love y

Really Lucky Day

まるまる尽くして得るものあんならフラフラ上向

き婦もある

上っ面ハズン下心見える散えやしないぞまるで

ダメ

丸々二角上四角下 丸々三角上四角し パン

パン丸 パンパツル 右二角左うちわ

恋の刺客 DownTownで狙い撃ちよパンパン

パン

Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely

Really Lucky Day

Rainy Rainy Lonely Lazy Lovely Lovely

Really Lucky Day

Really Lucky Day

Really Lucky Day

Really Lucky Day

Really Lucky Day

Really Lucky Day

Really Lucky Day

Really Lucky Day

Really Lucky Day

Really Lucky Day

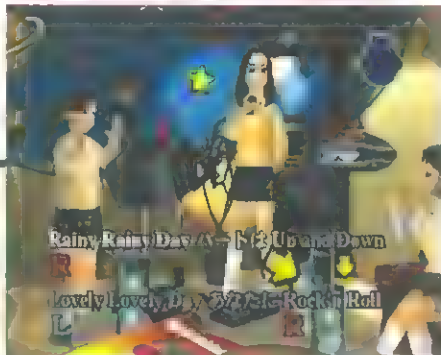
Really Lucky Day

Really Lucky Day

にするからね!

でもさあ、実は私、カラオケってあんまり自信ないのよね。ヒッキーとかにくらべると、やっぱりゼンゼン、まだまだって感じ。でも歌う曲のバリエーションは豊富よ。おばあちゃんやお父さん、お母さんと、いつも家でカラオケ大会やるもんね。あーそうだ。今年もパーティーの後、カラオケ大会やるのかなあ。私、何を歌おうかなあ……。

うまく歌うことができると、ベビーUFOも踊りだす。リリカの歌は宇宙を越えてメンバラしいと証明された!



カラオケ
ヒット

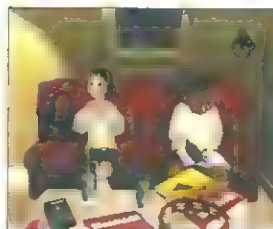
とにかくにも、メロディと歌詞を覚えることが一番大事。特に歌詞とボタン操作がリンクしているので、表示された歌詞を先読みし、次に使用するボタンを押せるよう準備していくように心がけよう。

パーティープレイで遊ぶなら、最も楽しいといわれるのがこのステージ。みんなで歌いながらやれば、メロディも一発で頭に入る。とにかく楽しくやるのが大事なのだ。それでもうまくいかないのなら、歌詞を紙に書いて練習したり、ビデオに録画して練習するのだ。このへんはまさにカラオケの練習と同じと言える。

ちなみにボタンは、やや早めに押したほうが正解になりやすい。



カラオケ中の
ガングロ四変化!!



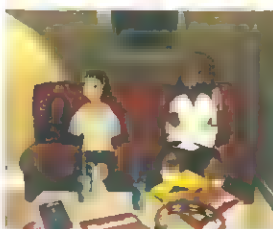
一懸命に次の曲を探すがガングロ。ちよつとはこっちの歌もきちんと聴いて欲しいっつーの



イケイケ状態。右こぶしを振り上げ応援中。これくらいノッてくれればまず合格だろう



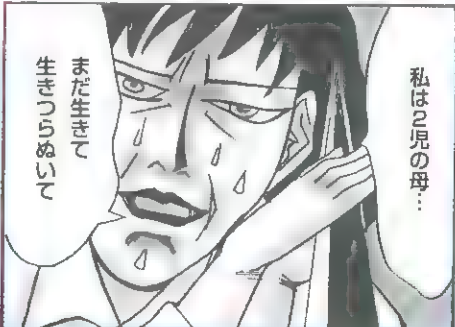
ダメ・ヘタ・ダサの三拍子揃うところの状態。一発ゲームオーバーになる最悪パターン!



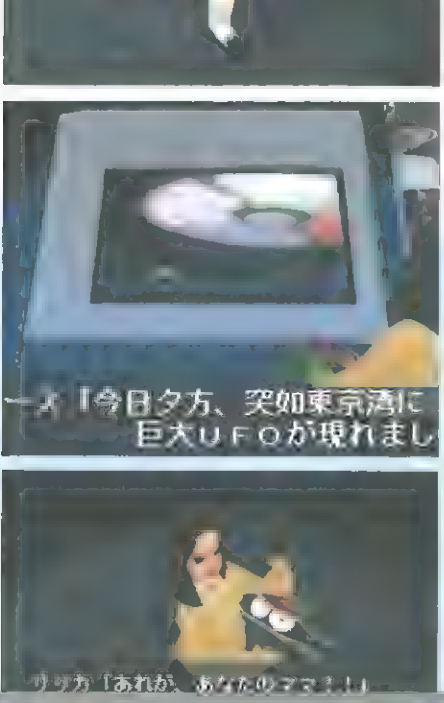
イチパンノッてるガングロ。あんまり足を広げすぎると、ハシタナイテスヨ、お嬢様!



接近したタイミングでのボタン操作はミスになりがち。メロディを体で覚えてしまおう



NEXT:無知との遭遇▶▶▶



マザーUFOと交信しろ!

光の通りにボタンを押せ!! UFO光の色が、○×△□のボタンの各色に対応。マザーUFOが発する光の順番通りに押せ。6問正解でゲームクリア。間違えると余裕度ダウン。4問不正解でゲームオーバー。なお、後ろの通行人は、何度もいたりきたりしているが、見ている余裕はあまりない。

制限時間は10秒間。ボタンを押す時間は十分あるので、あせらず、正確に押すこと。最終的には、7つのボタンを覚える必要があるので、心してかかれ。

第二話 渋谷大パニック

無知との遭遇

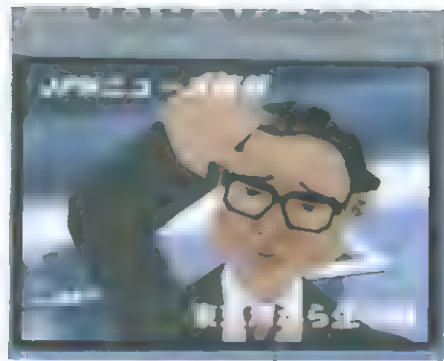
UFOとお父さんのつながりって!?

あーっ! このバカUFOったら、またどこかへ行っちゃって!! え…? なに…えーっ!! あのビジョンに映ってる大きなUFOがあなたのお母さんの?! あれ!? なんでそこにお父さんがいるのよ!!

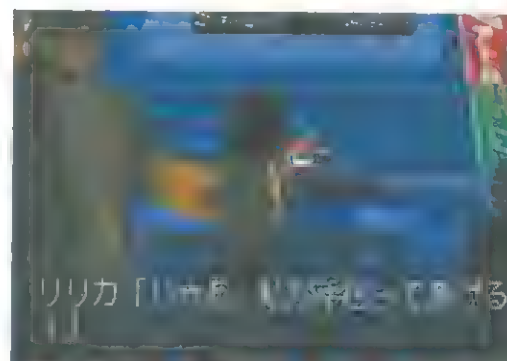
「もしもーし、もしもしお父さん?! だめだよ!! あのUFOを攻撃させちゃ!

あれはお母さんの!! …違うよ! なんで私のお母さんの?! そうじゃなくって…うん、もう! どうでもいいからとにかくあのUFOを守ってね! そうじゃないとお風呂に一緒に入ってあげないから!!

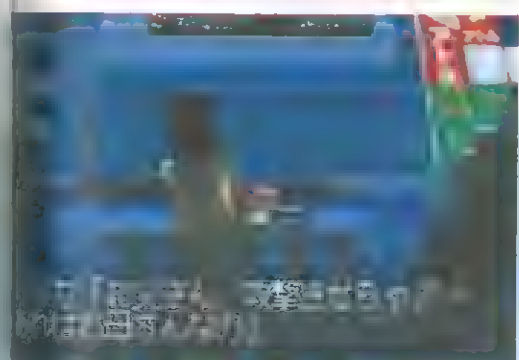
ふう…。これで大丈夫。あなたのお母さん、きっとお父さんが守ってくれるわ!



・ビジョンに大写しになるお父さん。なんであそこ!?



・え、お母さんと交信する? わかった、私も手伝う!



・こういうときは損得よね cdmaOneでよかったかもね!

インディアナに住む電気技師のロイ(ドレイファス)は、ある日謎の発光体を目撃する。以来、彼は光に執心し、会社をクビになり妻にも逃げられる。やがて光を追いかけた彼は、ワイオミング州のデビルズ・タワーで、巨大なUFOが降下してくる事態に遭遇する。

人類と異星人のファースト・コンタクトを描き、世界的にヒットしたSF映画。ラストでシンセサイザーを使って、異星人と意思疎通を図る場面などは感動的だ。私のトリュフォー監督の出演も話題を呼んだ。

未知との遭遇

CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND
(77年/米映画/135分)

監督・スティーブン・スピルバーグ/リチャード・ドレイファス、フランソワ・トリュフォー、テリー・ガーほか

the Original

お母さんのとおりにやればいいのね。カンタンじゃん!!

ところでさ、交信って、いったいどうすればいいの? ふん…ふん…。おかあさんの放つ光のとおりに、あなたの頭の上のボタンを押せばいいのね。な～んだ、カンタンじゃん。…あ、ちょっとアナウンサー、どきなさいよ。あんたじゃなくて、私はUFOが見たいんだから。ふんふん…ふんふん…。よし、オッケー!! だいじょうぶだよ、もうすぐお母さんとの交信、成功するからね。え…、こんどの交信、さっきより長くない? だんだん長くなっていく?? ウソオ!! そんなの私、聞いてないよ!!



「レインボーブリッジ上空のUFOと交信を試みるリリカ。謎の挙動に人々の不安が募る…」

目指すはお母さんのいるところ!!

ゼイゼイ…。な、なんとか交信、成功したみたいね。学校のテストより疲れちゃった……。じゃあ、あとは、お母さんのところに行くだけね。確か…レインボーブリッジのほうだったよね。

ここからじゃ、無理だから、海の方へ行かなくちゃ。できるだけ近くに行くために船に乗って行ったほうがいいかなあ。でも、こんな夜遅くに、船なんて走ってるのかなあ。

でも、世の中って不思議よね。私、こんな渋谷の街でUFOに会うなんて思っても見なかった。たまには学校もふけてみるもんだよね。



「だんだんと複雑になっていく交信パターン。リリカの頭脳は果たしてついて行けるのか?」

UFOの正体は昔のおモチャ!!

光と音を発するマザーUFO。その正体は、70年代にはやった電子玩具「サイモン」である。ICを使った電子玩具のハシリともいえるこの商品は、ゲームと同様にマシンが光を発するので、その通りにボタンを押せば正解になり、次のレベルに進めるというものであった。現在のリズムゲームなどとは違い、リズムによる採点などはなかったが、音と光の演出により生まれる不思議なサウンドスペースが神秘的で、ファンが多かった。

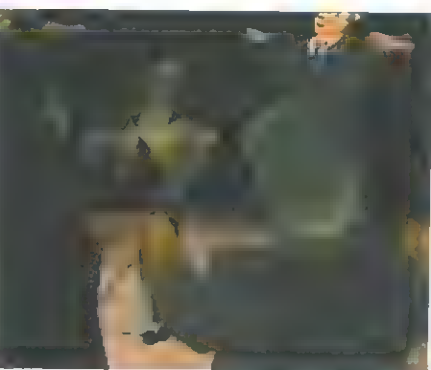
その後、電子玩具はLCDや蛍光

管などの表示システムを得、ゲームウオッチや、現在のTVゲームへとつながっていく。おもちゃのシステムの中に部品として組み込まれたICではなく、IC自体でゲームを作るという点では、まさにこの「サイモン」が親ともと言える存在なのである。「サイモン」のゲームシステムを生かした商品はその後何年かごとに登場し、最近でも9つのボタンを持った電卓のような形状のものが売られている。



とにかく勝負は記憶力。はじめは3つの光だけなので、クリアするのはカンタンだが、だんだんと増えていき、最後は7つになる。光った色と同じようにボタンを押すので、青=X、赤=O、緑=△、ピンク=□、という公式を頭に叩き込み、それから挑戦すること。UFOの光る場所自体は、コントロールのボタン配置とイコールだから、慣れてくれば色でなく、どのボタンなのかという判断が直に出来るようになるだろう。それでもできない…という人は、メモを取ってくれるヘルパーを横に用意してやるか、自分でメモを取りながらやるしかない。ただし、クリアしたときの喜びは半減してしまうので注意されたし。

ドノコ
マナチシキ



「交信が無事終了し、喜びのリリカとベビーUFO。これで地球に平和が戻るに違いない…って、目的が違うぞ!」



「最大の難関となる7つのパージン。これでベビーUFOを止めれば、お母さんUFOの元へ」

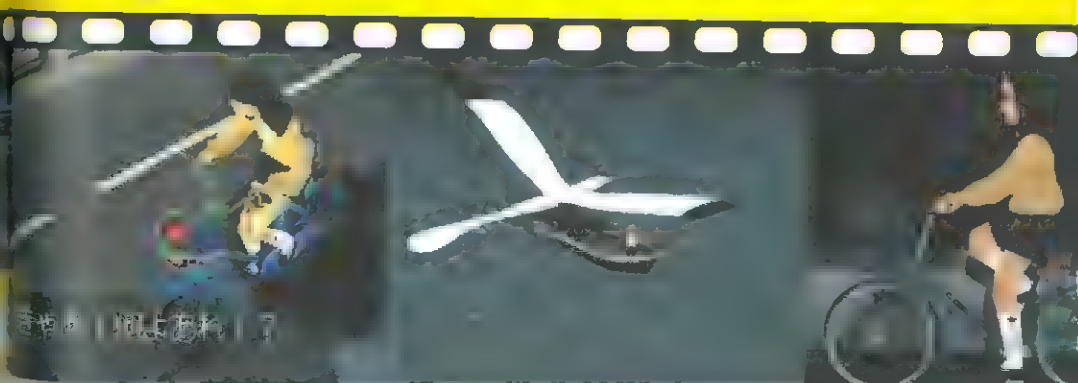
NEXT:最後のいまさらタイタニック▶▶▶

第四章 リリカの章

第三話

光ある限り

無事、マザー（お母さん）UFOとの交信を果たし、レインボーブリッジへと向かうリリカ。その道中を送るのは、3度目の登場となるあの船頭。しかし、再再度抜かれてしまう船の栓。大パニックに陥る船内。なんとか岸边についたものの、そこに現れたのは不二峰子。女の恨みは末代まで祟るのよ!! と言わんばかりに、リリカを追いかける。



最後の

いまさらタイタニック

また引っ張るのか、お前たちは!!

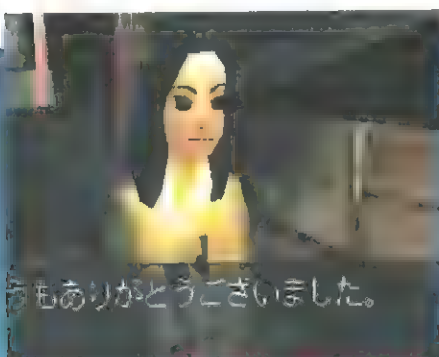
なんとか海まで来たけど、これじゃあ、お母さんのいるレインボーブリッジまではまだまだ遠いわね。

あ! おじさ〜ん、おじさ〜ん!! ねえ、ちょっとレインボーブリッジまで乗かってってくんない? え、いい?? わーい、私って、ヒッチハイクの才能あるかも。今度『電波少年』か『トロイ

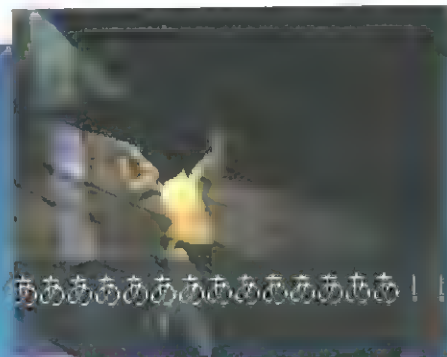
の木馬』に応募してみようっと。

「いやぁなんのなんの。女子高生を乗せるなんてめったにあることじゃないしな。まあ、大船に乗った気でいな。ハッハッハッ!!」

なんだか気のいいおじさん! ……あれ?? なんだろ、この足元にあるヘンなもの。引っ張ると抜けそうだけど…。



もうありがとうございました。



あああああああああああああ!!

「船が沈んでくわん船員さん、船長を助けるんか、船長」

「足元にあるモノのか? なんで、引っ張る? まったく」

豪華客船の転覆事故を描いたのは、何も『タイタニック』だけではない。パニック映画史上、名高い作品のひとつがこれ。当時公開されると共に大ヒットし、続編も製作されたスベクタクル映画である。

豪華客船ポセイドン号が津波に襲われて転覆。上下逆になった船内で生き残った数名の乗客たちは、同乗していた牧師（ハックマン）に率いられて脱出を開始する。だが行く手には数々の危機が待ち構えていた……というストーリーで、緊張の連続が話題を呼んだ。

ポセイドンアドベンチャー THE POSEIDON ADVENTURE (72年/米映画/117分)

監督:ロナルド・ニーム/出演:ジーン・ハックマン、
アーネスト・ボーグナインほか

the Original

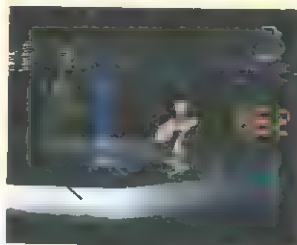


↑怒る船頭、地獄の表情。リリカを助う水の影



タイタニック

船長踊るな、おまえも手伝え! 時間と共に溜まっていく水を掻き出し、船が沈没する前にゴールしろ! 距離メーター0でクリアだ。○ボタン連打でバケツに水を溜め、×ボタンで水を捨てる。途中、障害物が降ってくるので、方向キーで避ける! 障害物に当たると一定時間行動不能。なお、船長に当たるとなぜかラッキー!



一種男、ツヨシとルールは同じ。ただし、障害物が落ちてくる間隔が、多少違うので注意が必要。気を抜いていると、あっさりゲームオーバーになったりする

さーん! その船に乗せ

133

第三話 光ある限り

クレーンジャー クレーンジャー



もうすぐお母さんに会えるからね!

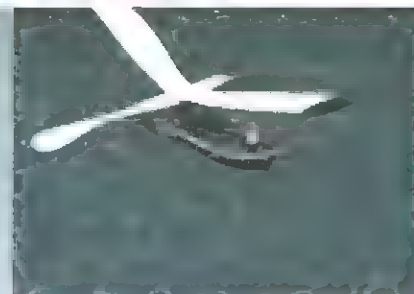
巨大力モメに連れ去られちゃったおじさん。こうなったらしかたないから、自力でレインボーブリッジまでたどり着かなくちゃ!!

あ、この自転車…大丈夫、まだ乗れるわね。じゃあ、アナタはカゴに乗って、さあ行きましょう!!

「フフフ……、見つけたわよ。種男への恨み、今、あなたに返してあげる!! お行き!!」



「お母さん UFO の元へ急ぐリリカの…に現れた不…隣子…」またしても無慈悲の危機!!



「UFO のビームで巨大化した…」

「…ビビビビビ!!」

なによお、ウルサイわねえ!! え? 後ろ?

って、なによあれ! なんであんなもんが私を追っかけてくるわけえ!!? いったい私が何したって言うのよ!! え〜ん、ちゃんとこれから授業にはマジメに出ますから、許してー!!

「フフフ……、許さないわよ。さあ、やって、やって、やっておしまい!!!」



「やっと追いかけるものの存在に気づいたり力。しかし時すでに遅くゲームスタート!!」

ブルブル!!

クワイズスター

ゴールまでたどり着け! ○×ボタン交互連打で前進。方向キー左右で左右移動。爆弾と鉄球に注意しろ。クレーン車に追いつかれたらゲームオーバー。



「爆弾や鉄球に当たると余裕度ダウン。ただし、このゲームでは、余裕度はあまり意味がない。クレーン車に追いつかれたら、即ゲームオーバーだ」

結婚8年目のクレイマー夫妻。だがある日、妻(ストリープ)は「自分を取り戻すため」と家出してしまふ。残された夫(ホフマン)は幼い息子(ヘンリー)を抱えて孤軍奮闘するが、やがて妻からの養育権を巡って訴訟が起こされることとなる…。

70年代のウーマン・リブ運動を背景に自立した妻と、残された夫の仕事と子育ての両立を描いた作品。笑いと涙が込められた内容は感動を呼び、アカデミー作品賞以下5部門を受賞した。

クレイマー、クレイマー
KRAMER VS. KRAMER
(1979年/米映画/105分)

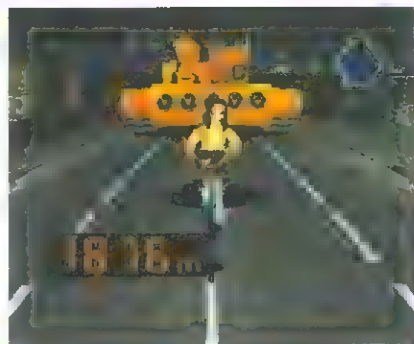
監督:ロバート・ベントン/出演:ダスティン・ホフマン、メリル・ストリープ、ジャスティン・ヘンリーほか

the Original

いったいいりかは何したって言うの!?

私、ただ、この子をお母さんのところに送り返そうとしてただじゃない!! いったい私が何したって言うのよお~!!

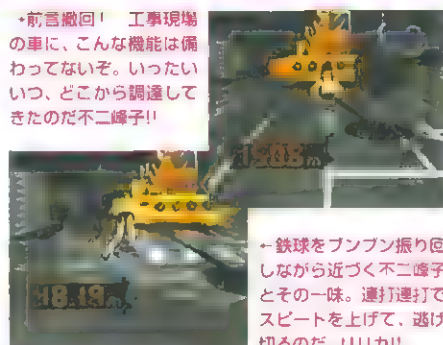
……!! わかったわ! きっとCIAかベンタゴンの秘密組織ね。『X-FILES』のモルダーやスカリーのように、狙われて、殺されて、そして宇宙人に対する秘密は守られていくんだわ。で、きっと私のことも、そのひとつの話になるのよ。私の役って、いったいどんな女優さんがやるのかなあ……って、そんなこと考えてる場合じゃない!! 助けてえ~~~~!!



「車は帝都開発局の工事現場から盗んできたのではと思われる。果たして逃す切れるのか」

鉄球・爆弾!! これが女子高生にやること!?

ウッソ!! 追いかけるだけでなく、鉄球に爆弾まで撃ってくるわけ?! かよわい女子高生を捕まえて、なんてことすんのよ!! 自慢じゃないけど、遠泳は得意なんだから! 拉致されたって、東シナ海だろうが、オホーツク海だろうが、インド洋、太平洋、どこだって泳いで帰ってやるわよ。「ドーバー海峡横断部」に負けないからね! ほらほらほら!! くやしかったら捕まえてみなさいよ!! ……!! ワー——ーッ!! 本気だしちゃダメ!! ごめんなさい!! もうしませーん!!



・前言撤回! 工事現場の車に、こんな機能は備わってないぞ。いったいいつ、どこから調達してきたのだ不二峰子!!

←鉄球をブンブン振り回しながら近づく不二峰子とその一味。連打連打でスピードを上げて、逃げ切るのだ、リリカ!!

宇宙人ってホントにいる?

映画『未知との遭遇』をパロディ化した『とんくろ』のラストであるが、歴史上で宇宙人の存在を最初一般的に唱えたのは、イギリスの作家であり現代SF小説の父とされるH・G・ウェルズである。彼の小説『宇宙戦争』は、円盤に乗った火星人が地球侵略にくるという内容で当時ベストセラーとなり、後に映画化された。ちなみに、第二次大戦前の米で俳優O・ウェルズのナレーションによるラジオドラマ化された同作が真に迫っており、パニックを巻き起こしたのは有名な話。

なお、現実に地球外生命体を発見しようとするSETI計画——Search for Extra-Terrestrial Intelligenceは69年のオズマ計画に始まり、のちにNASAによって受け継がれたがこれも93年に中断。現在ではWWWを用いたPCの分散処理によってプエルトリコのアレシボ電波望遠鏡が収集している観測データを解析し、地球外生命体を発見しようとする試み(SETI@home)が世界中で行われている。

ドラクエ
マナチンキ



種男の章の「担架でGO!」と違い、このゲームでは「自転車こぐ」という要素も追加される。リズムカルに○×ボタンを押すという技と同時に、左右に避けるという判断も要求されることになる。

2つの要素のうち中心となるのは「自転車こぐ」という要素。距離さえ離しておけば、避けるまでの時間が稼げるし、ゲーム自体も早くクリアできるからだ。もしあまりにも峰子の車に接近しすぎてしまったら、○×ボタンに意識を集中し、とにかく逃げて逃げて逃げまくったほうがいい。

鉄球は影で判断し、重なったら別のレーンへ移動する。ミサイルは弾道で判断することになるので、慌てずに、確認してから。



そのとき私は宙に浮いた!
あの体験はなんだったのだろう

わあ……!! 私、飛んでるう。ねえ、これってあなたの力??

「ビビビビビビビビビビ…」

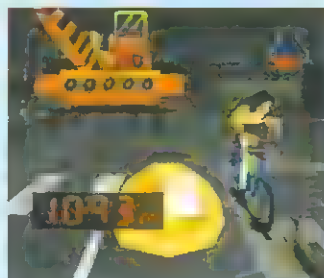
あ、そっか。あなたのお母さんが助けてくれたのね。やっとお母さんのところへ帰れるんだね。…あ! そうだ!! 私も早く家に帰らなくっちゃいけないんだ。え…? 家まで送ってくれる?? ホント!! ありがとう!! って、言ってる間に家に着いちゃった。ありがとう、元気だね!! 「ただいまー。おばあちゃん!!」



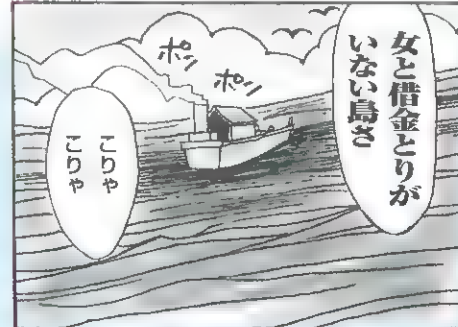
「マザーUFOの力で宙に浮く」リリカ



「無事、樹原家の前に送り届けられ…」



・ミサイルに多少当たってもいい覚悟で、正反對のレーンに突っ込むと当たる率も高まり気味に



Congratulations▶▶▶



その日は、おばあちゃんの誕生日だった

UFOに出会ったり、鉄球に追いかけられたり、救急車で運ばれたり、銀行強盗にあつたり…。果てはマイクロサイズになる、戦闘機を飛ばす、砲台でぶっ飛ばす。とにかくなんでもありの1日であった棚宗一家。けれども今日は、おばあちゃんの誕生日でありました。そして、どんなクライシスよりも、棚宗一家をうんざりさせたのは、誕生日恒例のカラオケ大会。おばあちゃんのオン・ステージに、おばあちゃんが気のすむまでつきあわなくてはならないのです。どんな災難に見舞われようとも、棚宗家を毎年おそう災難は、この一瞬。でも、その災難は、記憶の中で楽しい思い出へと変化していくのです。今年はあのクライシスの数々も加わって、もっと楽しい思い出として、棚宗家の家族の面々に記憶されるに違いありません。



とんクラちゃん 単純明快 ルール

■とんクラちゃん

各ゲームに共通して表示されるオールマイティなメーター「とんクラちゃん」。クワイシスメーター、余裕メーターなんて呼ばれたりもします。溜まる条件は、各ゲームによって異なり、ダメージであったり、時間制限であったり、水位であったり。共通していることは、このメーターがいっぱいになり、頭から噴火したら、ゲームオーバーです。中に表示されている数字は、コンティニュー回数です。各ゲームの評価が高いと加算されていきます。



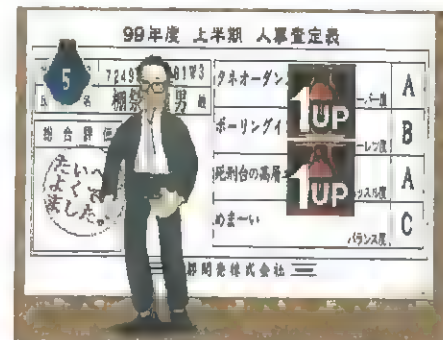
■ミニゲーム

ミニゲームは、始めはすべてレンタル中です。各ゲームをクリアすると、クリアしたゲームは、ミニゲームとして選択することができるようになります。最終的には、すべてのゲームをレンタルできるようにがんばりましょう。クリアデータをセーブしたメモリーカードを使用すれば、ロードしていつでもミニゲームを楽しむことができます。ミニゲームで選択したゲームは、コンティニュー制限がありません。



■ボーナス

このゲームには、得点というものはありません。その代わりに、各ミニゲームをクリアしたときの成績を、A~Dの4段階の評価します。ストーリーモードでプレイしているときは、さらに、各話の終わりに査定があり、各ゲームのA~Dの総合評価によって、最高で2UPのボーナスを得ることができます。



単純明快 とんクラちゃん ルール

■とんクラちゃん

各ゲームに共通して表示されるオールマイティなメーター「とんクラちゃん」。クライシスメーター、余裕メーターなんて呼ばれたりもします。溜まる条件は、各ゲームによって異なり、ダメージであったり、時間制限であったり、水位であったり。共通していることは、このメーターがいっぱいになり、頭から噴火したら、ゲームオーバーです。中に表示されている数字は、コンティニュー回数です。各ゲームの評価が高いと加算されていきます。



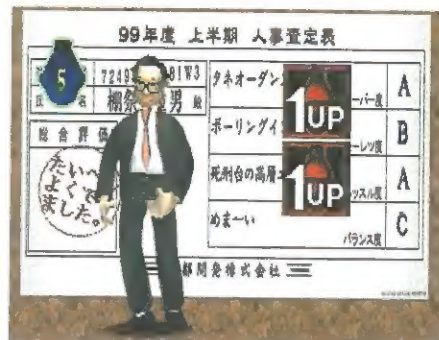
■ミニゲーム

ミニゲームは、始めはすべてレンタル中です。各ゲームをクリアすると、クリアしたゲームは、ミニゲームとして選択することができるようになります。最終的には、すべてのゲームをレンタルできるようにがんばりましょう。クリアデータをセーブしたメモリーカードを使用すれば、ロードしていつでもミニゲームを楽しむことができます。ミニゲームで選択したゲームは、コンティニュー制限がありません。



■ボーナス

このゲームには、得点というものはありません。その代わりに、各ミニゲームをクリアしたときの成績を、A~Dの4段階の評価します。ストーリーモードでプレイしているときは、さらに、各話の終わりに査定があり、各ゲームのA~Dの総合評価によって、最高で2UPのボーナスを得ることができます。



もくじ

とんでもクライシス!のトンデモナイコウリヤクボン

第一章 種男の章

4

第一話 さらば帝都開発	6
タネオードンズフィーバー	8
ボーリングインフェルノ	12
死刑台の高層エレベーター	16
めま〜い	20
第二話 種男爆発5秒前	24
救命野郎Aチーム	26
担架でGO!!	30
恋と花火とツボと観覧車	34
第三話 東京湾大炎上	38
インデペンデンス・ベイ	40
いまさらタイタニック	44
暴走通勤快速	48

第二章 悦子の章

52

第一話 主婦は見ていた	54
狼たちの午後いち	56
目方でポン!	60
第二話 エツコS・O・S	64
黄金の豚	66
スノボ・ウィズ・ウルプス	70
第三話 眼下の敵	74
トップガンもどき	76
ベアーウォーズ	80

第三章 ツヨシの章

84

第一話 ミクロパニック大決戦	86
地獄のアリジゴク	88
蜘蛛男のキス	92
第二話 裏庭からの帰還	96
続・いまさらタイタニック	98
カマーハンス	102

第四章 リリカの章

106

第一話 エスケープ・フロム・スクール	108
2年B組緊迫先生	110
商品狂時代	114
第二話 渋谷大パニック	118
からおけ姫	120
無知との遭遇	124
第三話 光ある限り	128
最後のいまさらタイタニック	130
クレーンシャーククレーンシャーク	134



STAFF

PUBLISHER 坂本 健

PROJECT MANAGER 大野誠一

PRODUCER 賀河原由朗・成田 聖

PROJECT STAFF 可部恵子・伊藤由香里

SALESPERSON 小安宏幸・新保勝利 DESIGN&FINISH WORK 有限会社クリエイティブ レイ

EDITOR 山本直人・渡辺洋二・関山知恵・柏又和宏・小倉賢・恩田浩幸 (murmur's GROUP)

COMIC 本多旦典

キャラクターデザイン&背景設定 奥平イラ

SPECIAL THANKS 株式会社徳間書店・株式会社イラテック

1999年7月29日初版第一刷発行

発行所 株式会社メディアファクトリー

〒104-0061 東京都中央区銀座8-4-7

印刷製本所 報宣印刷

本書は著作権上の保護を受けております。

本書の一部、あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)著作権者、ならびに出版社からの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

「じゅげむ」は株式会社リクルートの商標です。

●定価はカバーに表示してあります。

ISBN 4-88991-916-3 C0076 1999, Printed in Japan

●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。

●ゲームの内容に関するご質問にはお答えできませんので、ご了承ください。

●"P"及び"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© 1999 TOKUMA SHOTEN・HAKUHODO・TOPPAN

© 1999 POLYGON MAGIC, INC.

© 1999 MEDIA FACTORY, INC.



**トンデモクライシス!!
トンデモナイ コウリャクボン**

MEDIA
Vメディアファクトリー
FACTORY

“PS”および“PlayStation”は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

© 1999 TOKUMA SHOTEN・HAKUHODO・TOPPAN © 1999 POLYGON MAGIC, INC